JOC FULL *GTR Evolution* *Inclusiv jocul RACE 07 si expansion-ul STCC The Game!*

LEVEL



test hardware
PLAYSTATION VITA

first look
ASSASSIN´S CREED III

special
CULTURA GAMERISTICĂ

The Darkness II™

reviews
CRUSADER KINGS II • SYNDICATE • PAYDAY • KING ARTHUR II
OIL RUSH • DEAR ESTHER • BINARY DOMAIN • INSANE 2

Preț 14.99 lei
Martie 2012
5 948490 250039 01203

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

LEVEL

3D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

A ÎNCEPUT SEZONUL!

... și nu sunt semne că s-ar mai putea opri până la toamnă. Dacă luna trecută abia reușeam să adunăm șase jocuri interesante la review, iată că seceta specifică fiecărui început de an a ajuns la final. Jocuri intens promovate și îndelung așteptate de luni bune, jocuri surpinzătoare, multe dintre ele sunt deja lansate, iar și mai multe abia așteaptă să ne intre în case în perioada imediat următoare. The Darkness II, Syndicate, Crusader KIngs II, Mass Effect 3 au ajuns printre noi și încă ne mai ocupă o bună parte din timp. Mai puțin Mass Effect 3, care ocupă doar timpul lui Marius, un joc care a încasat deja note foarte bune pe dincolo, cu precădere din partea specialiștilor suspectați că împart cu voioșie note exagerat de mari celor care cotizează cu dărnicie. Mă rog, o fi și asta o formă de de supraviețuire, însă cu noi nu ține. Unde mai pui că avem și "avantajul" celor care nu prea contează în industria mondială, astfel că tare sunt curios dacă Marius o să-i rupă sau nu picioarele comandantului Shepherd la aterizare. Nu-i așa că-i așteptați review-ul cu nerăbdare?

O altă chestie faină care s-a întâmplat este că am reușit să vă oferim un cadou inedit - un pachet de jocuri care nu trebuie să lipsească din colecțiile jucătorilor în general și ale fanilor simulatoarelor auto în mod special. Credeți-mă când vă spun că plătiți puțin pentru un bundle atât de bogat precum GTR Evolution, iar dacă nu, sunt șanse foarte mari ca vorbele lui Marius de la pagina 6 să vă atingă. Tot în premieră, jocul full vine cu un cod de activare via Steam, GTR Evolution, RACE 07 și STCC The Game nefiind comercializate sub altă formă. Ca un avantaj însă, jocurile pot fi descărcate oricând prin intermediul serviciul online de distribuție amintit mai devreme, în cazul în care aveți ghinionul să nu le puteți instala de pe DVD. Trebuie doar să înregistrați codul imprimat pe disc.

În rest, probabil că ați observat schimbarea perioadei de zile în care revista noastră apare pe piață, începând din ianuarie. Până la noi ordine, ea apare acum la jumătatea lunii, și nu la începutul ei, cum s-a întâmplat până în decembrie. De vină pentru schimbare sunt o mulțime de factori, inclusiv vremea deosebit de rea de care am avut parte în ultima perioadă, aceasta reducând drastic aria de răspândire a revistei LEVEL pe întreg teritoriul țării, mai ales în zonele în care s-a ajuns cu greu sau deloc din cauza viscolului și zăpezii.

Acum a stat.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Binary Domain
2 The Darkness II
3 Tribes: Ascend



Koniec
1 Oil Rush
2 Crusader Kings II
3 The Darkness II



cioLAN
1 Crusader Kings II
2 The Darkness II
3 Unstoppable Gorg



Marius Ghinea
1 GTR Evolution
2 Steelseries SRW-S1
3 Tribes: Ascend



Caleb
1 Oil Rush
2 Unstoppable Gorg
3 Crusader Kings II



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













GTR EVOLUTION / RACE 07 / STCC THE GAME

Din cînd în cînd, revista noastră reușește să vă ofere cîte un simulator auto excepțional. Pînă acum, am pus pe lîngă LEVEL un GTR și un GT Legends, titluri care și astăzi sînt jucate de o mulțime de fani. De data aceasta a sosit vremea ca jocul full să fie cea mai avansată simulare auto produsă de SimBin pînă acum, anume GTR Evolution. Unii dintre voi știți însă că acest titlu este un expansion pentru RACE 07, fără de care nu poate fi jucat. Ei bine, noi vă oferim alături de GTR Evo și jocul de bază, RACE 07, ceea ce înseamnă că aveți tot ce vă trebuie pentru a trăi experiența excepțională a unei simulări auto de vîrf. În același pachet, veți găsi și STCC The Game. Bineînțeles, nu putem să nu ne umflăm un pic în pene și să vă atragem atenția că, la prețul revistei noastre, de 14,99 lei, obțineți un pachet care costă online peste 95 de lei!

RACE 07 aduce, în primul rînd, toate mașinile și pistele din sezoanele de WTCC din 2006 și 2007. Pe lîngă acestea, mai oferă și două monoposturi de formulă – apreciate de fanii simracingului ca fiind dintre cele mai bine realizate –, anume Formula BMW și Formula 3000. La ele se adaugă cîteva modele de Caterham-uri și de Radical-uri, numai bune pentru a întregi o experiență de racing pe care aș numi-o clasică. Iar dacă sînteți începători și simțiți nevoia să învățați fizica unei mașini reale pornind de la un model mai ușor de strunit, RACE 07 vă dă posibilitatea de a pilota un Mini Cooper S.

O ucenicie de două-trei luni pe Mini Coopere, urmată de tot atîta timp petrecut pe modele de clasă WTCC vă vor permite să treceți la nivelul superior, în GTR Evolution: mașinile de clasă GT. Sînt 21 de astfel de modele, împărțite în trei categorii, după putere și performanțe. Numele ce apar în aceste clase GT nu mai necesită prezentare: Aston Martin, Chevrolet Corvette, Audi, BMW, Dodge Viper, Koenigsegg sînt doar cele mai cunoscute, alături de care se află modele la fel de valoroase ale unor producători de serie mică, precum Mosler, Spyker, Marcos sau Gumpert.

Iar dacă vă interesează mașinile de stradă, GTR Evolution vă aduce și așa ceva: Audi R8, Dodge Viper SRT-10, Koenigsegg CCX și Gumpert Apollo. Și dacă nici atît nu vă este de ajuns, mai sînt și patru modele de WTCC din clasa Extreme – care sînt cele mai folosite online pentru a stabili recorduri pe Nordschleife... A, da, la capitolul circuite GTR Evolution aduce, pe lîngă Nürburgring-ul de Grand Prix, și nemaipomenita, inegalabila, unica pistă de la Nordschleife, în două versiuni. Practic, în momentul în care veți prinde gustul acestui circuit, este posibil ca el să devină un joc în sine, o provocare fără sfîrșit de a mai tăia cîte o fracțiune de secundă din timpul pe tură. Eu așa am pățit...

Iar dacă doriți și mai mult decît atît, în pachetul full de luna asta se află și STCC The Game, în care găsiți nu doar o listă extensivă de modele participante la campionatul de turisme al Suediei din 2008, ci și extraordinarele circuite din peninsula scandinavă, pe care nu am cuvinte să le laud îndeajuns – dar cred că v-am mai vorbit despre pasiunea mea pentru caruselul nebun de pe Knutstorp. La fel ca și despre dragostea-mi nemărginită pentru Chevrolet-urile Camaro de generația a patra, la rîndul lor incluse în STCC, prin tradiționala cupă Camaro Racing. Aceste Camaro-uri oferă una din cele mai intense și dificile experiențe de pilotaj, dintre toate mașinile simulate vreodată – o aventură în sine. Încercați-le pe Knutstorp și Nordschleife și nu veți mai fi niciodată aceiași...

Atenție! Înregistrați-vă pe site-ul www.raceroom.net și veți primi prin mail un cod de Steam pentru expansionul gratuit de RACE 07 numit Formula RaceRoom RR1. Acesta conține una din cele mai bune simulări de monopost de Formula 1, pe care v-o recomand cu entuziasm.

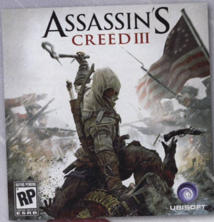
Vedeți, dar, că pachetul pe care vi-l oferim luna aceasta este unul foarte consistent. Dat fiind faptul că e vorba de un simulator auto pe bune, vă sfătuiesc să-l jucați cu un volan, dacă se poate cu force feedback, pentru a avea un control cît mai bun și o experiență de cursă mai realistă. Cel mai ieftin astfel de model, de bună calitate, după cum am spus într-un review apărut recent în LEVEL, este Thrustmaster RGT Force Feedback Clutch, care face față celor mai multe exigențe (are și pedală de ambreiaj și schimbător de viteze secvențial pe manetă).

Să nu uitați însă că RACE 07 și GTR Evolution au parte de mult conținut adițional creat de modificatori – în revistă veți găsi un articol despre piste excepționale realizate de entuziaști. Mergeți și pe site-uri precum www.nogripracing.com, pentru a vă introduce în subiectul pasionant al acestor simulatoare auto și al materialului suplimentar disponibil pentru ele. Iar dacă vreți să intrați în contact cu alți fani ai acestor titluri, veniți și pe forumul www.level.ro și exprimați-vă prin mesaje pe această temă.

■ **Marius Ghinea**

ATENȚIE!

Pe DVD veți găsi un patch important pentru Precursors, jocul full de luna trecută.



PRIMELE DETALII DESPRE ASSASSIN'S CREED III AU IEȘIT LA SUPRAFAȚĂ

Odată cu apariția primului trailer (vezi secțiunea EXTRA de pe DVD), ce ne prezintă momentul istoric și decorul în care se va desfășura acțiunea următorului titlu din serie - Revoluția Americană, aflăm de la Ubisoft că Assassin's Creed III se află în producție de mai bine de 2 ani, în cadrul uzinelor Ubisoft Montreal, care au colaborat cu alte 6 studiouri interne pentru a-l vedea realizat.

Pentru dezvoltarea acestui ultim și foarte ambițios











capitol, este utilizată cea mai nouă versiune a engine-ului grafic AnviNext (Assassin's Creed II), iar acțiunea sa ne va arunca în pielea Asasinului Connor, care va alerga din Vestul sălbatic al Statelor Unite (și orașelor din acea perioadă), până pe câmpurile de luptă care au văzut dreptatea împărțită de George Washington armatelor britanice. Mai mult, noul titlu ne propune să descoperim povestea nescrisă a „adevăratului conflict din culisele luptei pentru independență".

Noul erou este diferit de cei cu care ne-a obișnuit până acum seria. Născut din tată englez și mamă indiancă, apoi crescut în sânul tribului Mohawk, Connor va explora ambele laturi culturale ale sale în egală măsură, dar fără a sfârși prin a prefera una în favoarea celeilalte. Ca jucători, vom experimenta chiar și momente tragice din copilăria sa, explorând consecințele nefaste ale întâlnirii dintre două lumi complet diferite, ce îl vor determina apoi să caute dreptate și încetarea asupririlor. Drumul său se intersectează la un moment dat cu cel al Frăției Asasinilor, care îi vor oferi apoi uneltele necesare îndeplinirii dorințelor sale.

De remarcat că arsenalul lui Connor include două noi arme foarte interesante - arcul cu săgeți și toporișca 'tomahawk', pe care, cel mai probabil, nu o vom putea folosi și la scalpat. La fel de interesant este faptul că eroul le poate utiliza cu dibăcie pe ambele, chiar simultan, producătorii lăudându-se că repertoriul de mișcări a fost îmbogățit cu peste o mie de animații noi, special create pentru foarte agilul Connor. Asta înseamnă mai multă fluiditate și autenticitate în mișcările pe care le va folosi în luptă, ceea e nu poate decât să ne bucure. Distribuția însă, pare să fie și mai interesantă. De exemplu, Connor se va întâlni la un moment dat cu însuși George Washington, ale cărui acțiuni de-a lungul jocului au la bază evenimente reale, foarte bine documentate. Și nu va fi singurul personaj important care va respecta acest model. Benjamin Franklin vă spune ceva?

În rest, repertoriul de acrobații se anunță a fi mai variat, deschizând noi posibilități în materie de gameplay. Vom vedea la treabă noul Animus 3.0, ce beneficiază de un stil vizual nou, și ni se promite că vom putea să călătorim mai mult. Nimic, deocamdată, despre multiplayer. Știm însă că va exista, dar despre asta, precum și multe altele, într-un preview viitor.











UN NOU METAL GEAR SOLID SE AFLĂ ÎN PRODUCȚIE

Cei de la Joystiq au descoperit pe site-ul Konami o listă cu job-uri pentru posturile de engineers, designers, artists, precum și pentru postul de brand manager, producătorul nipon urmând a se folosi de acești noi oameni pentru cel mai nou joc din seria Metal Gear Solid, ce este pregătit pentru „consolele și PC-urile high-end". Ar fi chiar interesant să vedem un joc din această serie pe Windows sau Mac.

STEAMBOX

În materie de zvonuri aproape imposibil de crezut, cei de la Verge afirmă că au primit în exclusivitate detalii despre o consolă proprietară Valve Software, ce va fi intitulată simplu: Steam Box. Conform sursei citate, se pare că în cadrul CES 2012, Gabe Newell a avut mai multe întâlniri cu diverși parteneri, cărora le-a prezentat un prototip al acestei console, despre care se zice că ar integra un procesor Intel Core i7, 8GB RAM și o placă video produsă de NVIDIA, iar interfața va fi bazată pe recent anunțatul mod - Big Picture.

TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

Atari a anunțat un nou joc ce are la bază franciza Test Drive, însă, spre deosebire de titlurile din seria Unlimited, acesta nu va mai dispune de un mediu de joc open-world, ci se va desfășura doar pe circuit. Ferrari Racing Legends va pune la dispoziția jucătorilor nu mai puțin de 50 de mașini Ferrari, fiecare dintre ele reprodu-se în cel mai mic detaliu, iar acțiunea jocului va prezenta istoria călutului cabrat în sportul cu motor, cuprinzând evenimente din campionatul GT, raliu sau Formula 1.



BLIZZARD VA DISPONIBILIZA 600 DE ANGAJAȚI

Producătorul OULUI a anunțat că, după o veritabilă evaluare a situației economice în care se află studioul, a venit momentul să disponibilizeze 600 dintre angajații săi. Conform celor din conducerea Blizzard, de această măsură vor fi afectați doar cei care nu fac parte dintr-o echipă de producție, iar aici a fost special precizat că celula care se ocupă de World of Warcraft va rămâne neatinsă.

Am mai primit asigurări că titlurile sale nu vor suferi nici o amânare, ba chiar în curând va fi dezvăluită data exactă de lansare a lui Diabo III, precum și datele la care vor începe testările pentru World of Warcraft: Mists of Pandaria, Blizzard DOTA și StarCraft II: Heart of the Swarm.

GOD OF WAR IV AR PUTEA FI LANSAT ÎN 2013

Fără să fie nimic trecut de bariera zvonurilor neconfirmate, aflăm de la VG24 că un retail american de jocuri a publicat pe site-ul său data de lansare a jocului God of War IV. Având în vedere că reprezentanții Sony Computer Entertainment nu s-au grăbit să infirme zvonul (aviz Activision și Black Ops 2), nu este exclus ca luna februarie a anului viitor să ne aducă un nou titlu din seria God of War. BT Games sunt cunoscuți în special pentru dezvăluirea modului multiplayer al lui Mass Effect 3, dar și pentru colecția HD a jocurilor Jak and Daxter.





AION A DEVENIT FREE-TO-PLAY

NCSoft a anunțat că MMORPG-ul Aion a trecut la modelul free-to-play, iar persoanele interesate au acum ocazia să încerce acest joc fără să fie necesară implicarea vreunui card de credit. În Europa serverele vor fi responsabilitatea publisher-ului german Gameforge, iar modelul free-to-play va conține trei niveluri de acces: Starter, Veteran și Gold.

PLAYSTATION VITA, VÂNDUTĂ ÎN PESTE 1,2 MILIOANE DE UNITĂȚI

Sony Computer Entertainment a anunțat vânzări de 1,2 milioane unități obținute de PlayStation Vita la nivel global, până la 26 februarie 2012. PS Vita s-a bucurat de o cerere impresionantă la momentul lansării, pe 17 decembrie 2011 în Japonia, urmat de Hong Kong, Taiwan și Coreea de Sud. După lansarea din 22 februarie 2012 în America Latină și de Nord, Europa și teritoriile PAL, dar și în Singapore, vânzările au depășit estimările și au atins cota de 1,2 milioane de unități la nivel global. Vânzările de jocuri au depășit 2 milioane de unități la nivel global, atât în retail, cât și în cadrul PlayStationNetwork.



BIOSHOCK INFINITE A PRIMIT DATĂ DE LANSARE

Irrational Games și 2K au confirmat că BioShock Infinite va fi lansat pe teritoriul european în data de 19 octombrie 2012, cu 3 zile mai târziu decât data sa de apariție în Statele Unite. Cine știe, probabil de atât timp are nevoie un oraș zburător pentru a străbate Atlanticul. Acțiunea jocului se desfășoară în anul 1912, în Columbia, un oraș construit în înaltul cerului, ca un simbol al idealurilor americane. Personajul principal este fostul agent Pinkerton, Booker DeWitt, iar misiunea sa este aceea de a o salva pe Elizabeth, o tanti frumușică ce este ținută prizonieră în acest oraș încă din copilarie.

După cum a declarat Ken Levine, creative director Irrational Games, totul a fost schimbat. Engine-ul, AI-ul, sistemul de animații și chiar arsenalul au fost refăcute de la zero. Asa că, putem fi siguri că „regulile universului BioShock sunt pe cale să se schimbe".





RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY PENTRU PC

Capcom ne informează că shooter-ul (horror nu mai e de ceva timp) Resident Evil: Operation Raccoon City va fi lansat pentru console în data de 23 martie, însă va fi disponibil și pentru Microsoft Windows în data de 18 mai 2012, această ediție urmând să dispună de un nivel grafic superior și de tehnologia Nvidia 3D. Interesați de un cooperativ de 4 persoane, în stilul L4D?

A MACHINE FOR PIGS

Într-un interviu acordat celor de la Joystiq, reprezentanții Frictional Games au dezvăluit că lucrează (împreună cu producătorii lui Dear Esther) la Amnesia: A Machine for Pigs, continuarea first-person survival horror-ului de succes, Amnesia: The Dark Descent. Jocul nu va fi o continuare directă pentru titlul anterior, dar va fi plasat în același univers alternativ, acțiunea urmând să aibă loc în anul 1899 la New York, iar jucătorii vor intra în rolul lui Oswald Mandus, un industriaș bogat ce tocmai s-a întors acasă dintr-o expediție dezastruoasă ce a avut loc în Mexic. Țintuit la pat, Mandus este bântuit de coșmaruri legate de o mașină întunecată, acest lucru până în momentul în care își recapătă misterios cunoștința și realizează că acea mașină chiar a prins formă, drept urmare ... va începe acțiunea jocului, însă nu mai devreme de luna octombrie a acestui an.





BORDERLANDS 2 VA FOLOSI STEAMWORKS

Valve Software și 2K Games au dezvăluit că first-person shooter-ul produs de studiourile Gearbox Software – Borderlands 2 – va integra suita Steamworks ca metodă anti-piratare, lucru ce se traduce prin auto-patching, voice chat, Steam achievements, salvări în cloud și posibilitatea de a butona jocul fără a necesita DVD-ul în unitatea optică.



THE SECRET WORLD A FOST AMÂNAT

În ciuda faptului că era programat pentru a ajunge în magazinele de specialitate în luna aprilie a acestui an, Funcom ne-a informat că The Secret World nu va fi lansat mai devreme de 19 iunie 2012, motivarea publisher-ului fiind aceea că echipa de producție necesită mai mult timp pentru finisarea MMOG-ului, dar și pentru organizarea de evenimente dedicate testării acestuia.

UN NOU MEDAL OF HONOR

EA a confirmat că studiourile Danger Close Games au în spate sarcina de a produce următorul joc din seria Medal of Honor, ce este intitulat Medal of Honor: Warfighter. Jocul va fi prezentat publicului larg cu ocazia Game Developer's Conference 2012 și, aparent, va urmări tot povestea soldaților din Tier 1.

Din puținele detalii cunoscute până la această oră se știe că viitorul first-person shooter va fi dezvoltat cu engine-ul grafic Frostbite 2.0 (Battlefield 3), iar DICE nu va mai lua parte la procesul de creație a jocului, nici măcar pentru dezvoltarea modului multiplayer, așa cum s-a întâmplat în cazul prequel-ului.





BLACK OPS 2 ANUL ACESTA?

O listare a jocului pe Amazon, pentru care site-urile gameblog.fr și xboxygen.com au fost amenințate de reprezentanții Activision cu excluderea de la evenimentele de lansare ale jocurilor, tăierea contractelor de publicitate și pierderea dreptului de a primi jocuri spre testare, ne confirmă că un sequel al first person shooter-ului Call of Duty: Black Ops se află în dezvoltare pe masa studiourilor Treyarch. Așadar, ținând cont de imaginea de mai jos și de faptul că la începutul lui 2012 a fost înregistrat domeniul blackops2.com, este destul de probabil ca toamna acestui an să ne aducă un Black Ops 2 la 69,99 euro. Hai cu operațiunea!



ALAN WAKE S-A VÂNDUT BINE ŞI PE PC

Prin intermediul forumului oficial al jocului aflăm de la reprezentaţii studiourilor Remedy Entertainment că ediţia digitală a lui Alan Wake, disponibilă via Steam (20,99€) pentru Microsoft Windows, a reuşit să obţină vânzări surprinzător de bune pentru producătorul finlandez, acesta mărturisind că în primele 48 de ore de la lansarea sa (16 februarie) au fost acoperite costurile de producţie (portarea?!) şi cele de marketing.

BOBBY KOTICK AJUNGE DIRECTOR LA COCA-COLA

Coca-Cola a anunţat că Bobby Kotick, CEO Activision, a fost numit în funcţia de director al companiei, însă nu va pleca nici din curtea celor de la Activision, unde are un tron mare de aur, semnat MW FTW. Motivarea celor de la Coca-Cola pune accent pe experienţa acestuia în vânzari, pe cunoştinţele financiare pe care le posedă şi, mai ales, pe spiritul său antreprenorial. Gut. De azi înainte, bulele de dioxid de carbon din Coca Cola vor fi livrate separat, sub formă de DLC. Un dolar bula!



WARFACE

Aflat în dezvoltare pe masa studiourilor Crytek din Kiev, Warface este produs folosind engine-ul grafic CryEngine 3 şi, pare-se, împrumută foarte mult din franciza Modern Warfare. Jocul se află în beta test pe teritoriul chinez şi, aparent, dispune de multiplayer cooperativ pentru 4 persoane, PVP de 8 Vs. 8, şi de un nivel grafic foarte spectaculos.

Jucătorii vor putea opta pentru una dintre cele 4 clase ale jocului: sniper, assault, inginer sau medic, fiecare dispunând de abilităţile şi echipamentul său. De altfel, din ceea ce am văzut într-unul din trailere, jocul încurajează – în câteva situaţii – teamwork-ul în stilul Killzone 2 &3, anumite elemente din decor neputând fi trecute decât prin cooperarea a cel puţin doi jucători. Să mai adaug şi că jocul va fi free-to-pay ?! :)





UN NOU JOC STAR TREK ÎN 2013

Anunţat pentru primăvara anului viitor, noul titlu Star Trek va oferi jucătorilor un story-line scris de laureatul premiilor BAFTA, Marianne Krawczyk, omul responsabil şi de povestea jocurilor God of War, care, ajutat de Alex Kurtzman şi Bob Orci, adică de persoanele responsabile de scriptul filmului Star Trek, cel produs de J.J. Abrams, vor prezenta aventurile lui James Tiberius Kirk şi ale lui Spock, care se pregătesc, conform spuselor preşedintelui Paramount Digital Entertainment, Tom Lesinski, de „o experienţă definitorie pentru jocurile StarTrek".

Aparent, o nouă rasă extraterestră doreşte să cucerească toată galaxia sub tutela celor de la Paramount Pictures şi Namco Bandai, iar cele două personaje s-au oferit voluntare s-o oprească. Jocul este dezvoltat de studiourile Digital Extremes (Bioshock 2, Unreal Tournament, Dark Sector, The Darkness II) şi va integra şi elemente de co-op.



CULTURA GAMERISTICA

Despre progenituri şi Skyrim

Vrem, nu vrem, ne regăsim cu toţii într-o postură privilegiată, generaţia noastră este prima care îmbrăţişează acest mediu al jocurilor electronice. Fie că vorbim de un simplu solitaire, un flash, un shooter sau un MMO, aproape toţi „tinerii" cu acces la PC, consolă, telefon, încercă, revin sau orbitează în jurul lor. Vrem, nu vrem, copiii noştri vor creşte înconjuraţi de jocuri şi, în scurt timp, toată lumea le va accepta, aşa cum s-a întâmplat cu cărţile, muzica şi filmele, la vremea lor. Industria este deja mai mare şi mai profitabilă decât cea cinematografică şi pare a deveni cea mai importantă şi accesibilă resursă de distracţie. În zilele noastre, nu cred că ne mai putem numi gameri doar pentru că ne jucăm şi ştim ce a mai apărut. Jocurile au ajuns să schimbe activ lumea în care trăim, atât la nivel fizic cât şi psihic şi ridică probleme şi întrebări din ce în ce mai interesante. În acest special, dar şi în cele ce vor urma - sper să prindă şi să devină o rubrică permanentă - voi încerca să dezvolt/detaliez/disec (3D) exact aceste fenomene şi întrebări care iau naştere o dată cu şi datorită jocurilor - de la ce titluri mai foloseşte armata USA pentru a-şi antrena trupele la, aşa cum o să vedeţi mai jos, tabuuri şi autocenzură.

În timp, o să observaţi că majoritatea ideilor din spatele articolelor vor avea aceleaşi surse: site-uri ca RockPaperShotgun; Kotaku; Eurogamer; TomsHardware şi reviste ca Games™; Edge sau PCGames. Se întâmplă aşa nu pentru că am eu ceva de câştigat de aici, ci pentru că acestea sunt principalele resurse citite de mine în acest moment. În timp, promit să mă extind şi să ţin cont şi de ideile voastre - le aştept pe forum.

„În sfârşit putem omorî copii în Skyrim"

Un astfel de titlu, demn de orice tabloid care se respectă, nu putea veni decât de pe filiera Kotaku. Ideea din spatele lui e simplă - în Skyrim, copiii sunt singurele vietăţi care nu pot fi omorâte. Lucru care poate fi însă schimbat acum cu un mod (neoficial). Nimic spectaculos mi-am spus, episoadele moderne Elder Scrolls au fost dintotdeauna puternic MODificabile, iar comunitatea nu a stat niciodată pe gânduri, de la îmbunătăţiri grafice la jocuri cu totul noi, totul a fost încercat. Era imposibil ca cineva să nu pună şi ceva de genul ăsta în aplicare. Am avut tendinţa să trec mai departe, dar, după ce am citit sutele de păreri şi contre ale comunităţii, am realizat că acest simplu mod ridică întrebări mult prea interesante pentru a fi trecute cu vederea. În primul rând am găsit surprinzător numărul mare de comentarii de genul:



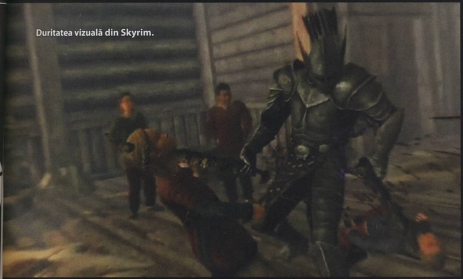
Caricatură făcută pentru Fallout 2 la care producătorii au renunţat ulterior.

„ăsta este primul lucru pe care-l fac când ajung acasă". Apoi m-au încântat dezbaterile ca „de ce este un copil mai important decât un adult, în Skyrim omori sute, mii, sate întregi dacă vrei şi totuşi copiii sunt de neatins." Sau: „cei de la Bethesda sunt nişte fricoşi, în Fallout 1 şi 2 această opţiune exista şi era bine implementată, în timp ce în 3 şi New Vegas a dispărut."

Înainte de a începe să lovim în stânga şi-n dreapta,



În Fable 2 puteai inițial să omori copii. Asta până când producătorii au observat că cei care testau jocul o făceau prea des.



Duritatea vizuală din Skyrim.

cred că ar fi bine să aruncăm o privire asupra cauzelor care au dus la această autocenzură a producătorilor. Dintr-un punct de vedere pur pragmatic tind să le dau dreptate celor care spun că un copil nu e mai important decât un adult, de fapt, pot să-mi imaginez rapid câteva scenarii în care tinerii între 20 şi 30 de ani pot deveni instantaneu mult mai importanți, dar mintea noastră nu funcționează mereu aşa, e mai mult suflet decât computer. Sau, cel puțin aşa pare la prima vedere. Deci? De ce sunt copiii atât de importanți? O întrebare simplă la care, în mare, toți ştim răspunsul chiar dacă e greu să-l articulăm. Cea mai frumoasă expunere pe care am găsit-o este o bucată din poemul Within My Power de Forest Witcraft, care spune cam aşa: „Peste o sută de ani nu o să mai contez ce maşină am condus, în ce casă am trăit, câți bani am avut în cont, dar lumea ar putea fi mai bună, pentru că am contat în viața unui copil." Sunt puțini oamenii care realizează atât de clar acest truism, dar, în mare, nici nu e nevoie să o facă, pentru că vine scris în ADN-ul nostru. Aşa cum aproape întreg regnul animal o confirmă. Foarte rare sunt speciile care îşi atacă puii, indiferent ai cui sunt (atâta timp cât sunt din aceeaşi specie). Evoluția, şi ca să fiu corect din punct de vedere politic, trebuie să pun aici un: „dacă credeți în aşa ceva", a făcut în aşa fel încât aproape toți puii animalelor să fie deosebit de frumoşi şi, implicit, să nu fie considerați o amenințare. Un truc bun, pentru că până şi un câine are tendința să lase în pace un pui de pisică. Iar acesta este doar un exemplu. Pentru oameni, copiii devin exponențial mai importanți şi datorită timpului, banilor şi iubirii investite în ei. Dacă ce am scris mai sus nu v-a convins, sau a fost prea dulce şi vi s-a făcut rău, vă îndrept atenția către filmul Children of Men, un film dur în care mesajul te izbeşte fără drept de apel.

Inițial am crezut că cele scrise mai sus sunt suficiente pentru a răspunde implicit şi întrebării: de ce până şi să vorbeşti despre omorârea copiilor e tabu? Un comentariu genial de pe K. mi-a arătat însă că e mai mult decât atât. Crimele sunt de obicei săvârşite din următoarele motive: pasiune, lăcomie sau tulburări comportamentale. Primele două sunt cele mai frecvente, dar uciderea neaccidentală a unui copil cade aproape mereu în categoria 3. Foarte rar un copil poate enerva/supăra un adult atât de rău încât să-l facă pe acesta din urmă să-l omoare (crimă pasională) şi, de obicei, copiii nu dețin averi şi nici nu au statusuri importante în societate pentru a provoca gelozia (lăcomia) adulților. Motiv pentru care, şi pe bună dreptate, comunitatea vede o persoană care a omorât un copil ca foarte periculoasă, lucru care se reflectă şi în legislația majorității țărilor.

Autocenzură şi realism

Acestea fiind spuse, cred că putem foarte uşor să-i iertăm pe cei de la Bethesda pentru că au luat această



De obicei copiii care pot fi omorâţi în alte jocuri şi-au pierdut deja umanitatea. Dead Space 2.



Comportamentul copiilor este foarte bine simulat în Skyrim. Aproape toţi sunt deosebit de enervanţi.

decizie. E adevărat, în câteva jocuri mai vechi, această opţiune exista, Fallout 1 şi 2 fiind exemplele perfecte, pentru că o astfel de faptă avea consecinţe geniale. Aşa cum vă puteţi imagina, într-un univers post-apocaliptic copiii devin mult mai importanţi, aşa că uciderea unuia te marca ca Childkiller, toată lumea începea să te urască şi vânătorii de recompense (de obicei mult mai puternici decât tine) te atacau aleatoriu. Aţi putea spune că puteau să introducă un astfel de sistem şi aici dar, F1 şi 2 se întâmplau acum 10-15 ani. Între timp, legislaţia s-a schimbat: câteva ţări interzic jocurile în care copiii pot fi omorâţi, o gravă încălcare a libertăţii de exprimare după părerea mea, dar, cine are curaj să-i combată în acest caz? O problemă de dezbătut în alt episod cultural. De fapt, versiunea europeană a lui Fallout 2 nu a avut copii tocmai din acest motiv. Lucru care a dus la câteva bug-uri foarte haioase/interesante pentru că, de fapt, copiii erau încă acolo numai că erau invizibili. Între timp s-a mai schimbat însă şi altceva: jocurile au devenit foarte descriptive din punct de vedere vizual. Dacă în Fallout 1 şi 2 vedeai totul destul de scriptic, de undeva de sus, şi puteai să-ţi imaginezi cât vroiai, sau să treci cu vederea cu totul o astfel de faptă, în Skyrim lucrurile stau cu totul altfel. Aici vezi prin ochii eroului, tu eşti eroul, iar jocul vine chiar şi cu animaţii cinematice în momentul în care lovitura ta e fatală - camera sare undeva deasupra acţiunii pentru a-ţi arăta cât de cool eşti când înfigi pumnalul în cineva. Incredibil, dar jocurile au ajuns prea realiste. Imaginaţi-vă ce scandal ar fi ieşit dacă una din televiziunile americane ar fi prezentat poza/le aruncate în aceste pagini, nu mai spun un filmuleţ. Publicitatea negativă nu face bine aici pentru că, încă, foarte mulţi dintre cei care se joacă, mai ales titluri cu calificativul M (în state) sau 18 (în Europa), sunt copii – „M şi 18" înseamnă „recomandat adulţilor" şi nu „interzis copiilor". Jocurile sunt cumpărate însă de părinţi, care, pe bună dreptate, s-ar orienta imediat către altceva. Probabil către un (sau o clonă de) Call of Duty, asta ca ipocrizia să fie maximă (mă contrazic singur în mai puţin de 100 de caractere – ce subiect bun). Acest realism din ce în ce mai pregnant o să ducă la multe dezbateri pe viitor şi cred că o să ne ia mult timp (la fel ca şi în cazul filmelor) până o să acceptăm să trecem peste anumite bariere. Un bun exemplu aici este seria Manhunt, care, chiar şi pentru mine, un gamer hardcore care apreciază şi filmele cu violenţa excesivă, s-a dovedit prea mult. Să fii împins să omori oameni în moduri cât mai dure posibil - o pungă de plastic peste faţa cuiva, apoi un ciob înfipt în ochi (pentru a da doar un exemplu minor) - într-un mod realist şi fără nici un motiv bun, nu are nici un sens în mintea mea.

Realism vs. Autocenzură

Acelaşi realism are însă şi un revers al medaliei. Skyrim este jocul în care poţi să te aşezi la casa ta, să te căsătoreşti, chiar şi cu persoane de acelaşi sex, să-ţi cumperi un cal şi să te pierzi în munţi, să participi la o băută, apoi să nu-ţi mai aduci aminte nimic, să devii un vampir sau un vârcolac, sau, dacă vrei, poţi deveni chiar şi criminal în serie colecţionând capetele celor pe care i-ai omorât. Ce să mai, Skyrim este mama şi tata jocurilor moderne, posibilităţile sunt nelimitate, universul este imens şi implicit şi imersiunea atinge cote foarte ridicate. Asta până când întâlneşti un copil care mai mult ca sigur va avea grijă să-şi bată joc de tine, să te insulte sau să te enerveze. Ca şi cum ar şti că nu ai ce să le faci. Aici, după părerea mea Bethesda a greşit flagrant. În primul rând, e neverosimil ca un copil, mai ales al unui univers atât de sălbatic, să reacţioneze aşa când vede un luptător cătrănit care mai are şi un baros mai mare de 3 ori decât el în spate. Cum ar fi ca tinerii noştri să se apropie de fiecare militar dotat cu un SIG 550 în spate, de fiecare dată când îi vede, şi să le spună ceva de genul: „ai venit să lingi ghetele lu' taică-meu?". Greşeala ar fi putut fi trecută cu vederea dacă, să zicem, ai avea măcar cum să-i sperii, ca în Fable 2, dar… nu. Acest comportament al copiilor, cuplat cu invincibilitatea lor, poate face, din ce văd pe forumuri, chiar mai mult rău, din



punct de vedere psihologic, nu jucătoricesc, decât ar fi făcut opțiunea de a-i lăsa să moară. În momentul în care nu ești lăsat să faci ceva, nu vei vrea decât să o faci și mai mult, efectul se numește sugestie negativă și mulți psihologi ar putea argumenta că este chiar mai dăunător decât „libertatea". Când lumea spune că d-abia așteaptă să ajungă acasă, să instaleze mod-ul și să omoare toți copiii din joc, e clar că ai greșit undeva. Când lumea spune că a omorât părinții unui copil pentru că-i scoteau din minți și nu aveau ce să-i facă, dar în acest fel l-au condamnat la o viață grea în orfelinatul Honorhall, din nou, spune multe despre cât de prost ai ales. Iar impactul acestei decizii nu se răsfrânge doar asupra celor care nu înțeleg că odraslele sunt bine simulate(enervante) în acest joc. Se răsfrânge și asupra jucătorilor mai „normali". Un dragon are puterea în Skyrim să omoare un sat întreg, copiii însă vor rămâne în picioare, iar când dragonul va sufla foc spre ei tot ce vor spune va fi „o ce călduț" și vor merge mai departe. Un quest te poate ruga să salvezi un copil dintr-o casă în flăcări… „sigur, imediat mă duc…". Jocul este stricat nu numai la nivel de gamplay, caracteristica principală a lui, Role Play-ul, este, în momentele în care interacționăm cu copiii, ca și inexistentă. Faptul că sunt nemuritori îi face, incredibil, fără valoare. Cum spunea un alt comentator: „vreau să mă bucur de role play, să pot să omor un copil din greșeală în toiul unei lupte, să mă simt rău și să dau load pentru a încerca mai bine. Sau. Să văd durerea pe fața părinților lor când nu am fost în stare să le protejez urmașul, în momentul în care satul a fost atacat de uriași. Și așa mai departe."

Nu sunt foarte mulți copii în joc și probabil mulți dintre voi nu se vor lovi de aceste probleme, titlului cred însă că i-ar fi stat mai bine fără ei. În Oblivion și Morrowind nu le-am dus lipsa. Nu pot să-i condamn pe cei de la Betsheda pentru alegerea făcută (copii nemuritori), dar pot, cu siguranță, să le dau peste nas pentru felul în care i-au integrat.

■ ncv

Bioshock, unul dintre puținele titluri moderne cu tupeu.



GEN ACTION RPG **PRODUCĂTOR** RUNIC GAMES
DISTRIBUITOR PERFECT WORLD **DATA APARIȚIEI** Q2 2012
ONLINE TORCHLIGHT2GAME.COM **PLATFORME** PC

Torchlight II

Surogat 2



Nu îmi face o deosebită plăcere să scriu preview-uri. Ai foarte puține informații despre joc. Practic, tot ce poți să faci e să plagiezi și să compilezi ceea ce alții mai norocoși ca tine au aflat din hands-on-uri sau din play demos de la convenții, așa că ajungi să aberezi pentru a umple cele două pagini pe care vrei să le predai. Apropo, v-am povestit vreodată despre chinchilla mea?

Nu îmi face o deosebită plăcere să scriu preview-uri sau review-uri pentru sequel-uri. Mi se pare că, de cele mai multe ori, acestea aduc mult prea puține noutăți pentru a justifica un articol întreg, așa că ajung să vorbesc în mare parte despre jocul sau jocurile anterioare pentru a umple cele două pagini pe care le am de predat. Sau să aberez. Deci, o chinchilla e un animăluț ciudat care arată ca o combinație între iepure, veveriță și șoarece...

Nu îmi face o deosebită plăcere să vorbesc în vreun fel despre orice clonă de Diablo, multe câte sunt, pentru că, invariabil, majoritatea spațiului ajunge să fie dedicat comparațiilor cu Diablo și concluziei că nu e la fel de bun. Mai bine vă povestesc despre chinchilla mea. O cheamă Archie.

Sau putem vorbi despre Torchlight 2. Ori despre bunicii și verii săi.

1 – În care naratorul se referă predominant la Diablo

Găsesc de prisos să vă povestesc ceva despre Diablo. Cine s-a născut în anii 80 știe din oficiu ce e ăla, ceilalți ați auzit de Diablo 3 și măcar din curiozitate v-ați uitat să vedeți de unde vine. Deci. Hack and Slash. Arme și armuri cu staturi generate. Dungeonuri randomizate. Rejucabilitate infinită. Etc.

Problema e că între Diablo 2 și următorul Diablo au trecut peste zece ani. Și chiar dacă Blizzard face jocuri excelente și cu o longevitate anormal de mare, lumea nu le poate juca în mod constant. Dar „le place clonele". Au fost destule clone de Diablo pe parcursul vremurilor. Majoritatea copiau la literă rețeta, sperând că le iese același lucru, dar singurele de succes au fost cele cu tupeul necesar de a se abate și a aduce ceva nou. Nu o să vorbesc despre eșecuri, că nu prea are rost. Voi menționa doar clonele cele mai reușite.

Una din ele ar fi Sacred. Prin ce se remarca? Lumea deschisă, sistemul de skilluri, clasele interesante și mai ales... aveai cal! A mai fost Titan Quest, pe care l-am jucat cu un grup de oameni vara trecută în multiplayer, care înmulțea numărul de clase prin definirea lor drept combinații de două specializări din 8. Faceți singuri calculul. Apoi... Borderlands. Diablo FPS.

Mă opresc aici. Mi se pare de-a dreptul cretină categorizarea asta drept „clone de Diablo". O folosesc doar pentru că pare a fi termenul oficial pentru jocurile care se încadrează într-un gen definit de Diablo.



Glumiță cu Gandalf aici



La trecutu-ți mare...



Fus Ro Dah

Există un joculeț indie numit The Ball în care toate puzzle-urile sunt rezolvate manipulând o bilă imensă care te acompaniază pe parcursul jocului. Reacția unanimă a fost „Portal clone". Și chinchilla mea e probabil clonă de veveriță. În fine, Torchlight.

2 – În care aflăm cu precădere despre predecesorul direct al jocului

Torchlight. În 2009, o firmă numită Runic Studio scotea „un joc similar cu Diablo" în care trebuia să explorezi un orășel numit tot Torchlight și catacombele de sub el. Adică exact povestea din Diablo 1, cu excepția faptului că aici antagonistul nu era un demon, lord al terorii, ci un demon care... strica minereul de pe urma căruia prosperă orașul...

În rest, aceeași rețetă de succes: Punct de vedere izometric, viață și mana ca resurse, dungeonuri, arme și armuri randomizate et cetera. Stilul grafic aducea a desen animat (culmea, exact critica cea mai ferventă care i se aduce acum lui Diablo 3), iar unul dintre elementele care făceau din Torchlight un joc aparte era posibilitatea de a avea un animal de companie care lupta alături de tine și, cel mai important, putea fi trimis în oraș să vândă obiectele de care nu ai nevoie. Ceea ce într-un joc de genul ăsta e un fel de pita lui Dumnezeu. Practic singura penalizare de care sufereai în aceste momente era lipsa ajutorului dat în luptă de către animal.

Folosirea constantă de Town Portal a fost una din problemele (nerecunoscute de nimeni) care rupeau ritmul de hăcuire într-un mod agasant. Având la dispoziție un sclav, pardon, animal de companie, te poți concentra mai mult pe joc decât pe mersul la târg. (Știați că: Chinchilla nu este un animal de povară bun?)

Torchlight a fost aclamat de critici și primit cu review-uri bune. Marea sa problemă, însă, a fost lipsa multiplayer-ului. Iar multiplayer-ul fiind o parte majoră a ceea ce doreau fanii Diablo de la un succesor, jocul nu s-a ridicat niciodată foarte sus, rămânând mai mult un joc de nișă.

E interesantă tendința aceasta de a căuta surogate pentru ceva ce există deja și e accesibil. Cu toate gurile care spun că Diablo 2 e chintesența pură a gamingului și nimic nu-l egalează, e surprinzător că asemenea surogate pa-lide reușesc să penetreze piața... și să primească și sequel-uri!

3 – În care se menționează fugitiv despre subiectul principal al articolului

Runic nu a stat mult pe gânduri și s-a pornit pe treabă. Inițial se vorbea de un MMORPG situat în lumea Torchlight, dar asemenea ambiții au fost lăsate pe mai târziu, planificându-se în loc un sequel. Și după cum e de așteptat, noutățile sunt puține la număr: temnițele subterane au fost extinse cu zone de suprafață piperate cu orașe, există fenomene meteorologice, ciclu zi-noapte și cam tot ce ai mai putea aștepta de la un joc inspirat din Diablo și cu un 2 în coadă.

Clasele din primul Torchlight au fost schimbate, prin care vreau să spun că au rămas la fel, dar cu nume și aparențe diferite: eternii warrior, mage și thief, cărora li se adaugă un Inginer axat pe dispozitive steam-punk.

Cea mai importantă adiție, însă, va fi cu siguranță sistemul de multiplayer cooperativ. Runic spune că încă nu s-au decis asupra unui număr maxim de jucători, dar că sesiunile de testare au dat cele mai bune rezultate cu 2-4 jucători. Ceea ce înseamnă mai mult ca sigur că ne vom trezi cu încă un joc de coop în 4 cum e la modă în prezentul nostru.

După cum spuneam și la început: mare lucru nu e de menționat despre Torchlight 2 în materie de caracteristici. Dar nu chichițele fac un joc, ci atmosfera, iar în materie de atmosferă, jocul arată potențial în ciuda Actului I situat într-o regiune de stepă și Actul II într-un deșert pentru că dacă tot e să te „inspiri"...

Ideea de bază a lui Torchlight este că nu are pretenții de la sine. Se vinde ieftin și oferă exact ceea ce este: un surogat. O diversiune până la colapsul societății cauzat de apariția lui Diablo 3 CÂNDVA anul acesta. Iar dacă Torchlight 2 nu reușește să i-o ia înainte (data lansării e la fel de incertă)... poate la fel de bine să nu se mai obosească să apară...

■ **Paul Policarp**



Micromanagementul și tu

TERA™

Manga, oștenii mei!



GEN MMORPG **PRODUCĂTOR** BLUEHOLE STUDIOS **DISTRIBUITOR** FROGSTER INTERACTIVE **ONLINE** TERA-EUROPE.COM **DATA APARIȚIEI** 3 MAI 2012 **PLATFORME** PC

Am reușit să mă las de World of Warcraft. Iar. Pentru a nu știu câta oară. Dar acum e definitiv. Nu pentru că am găsit în sfârșit MMO-ul care bate tot, ci pentru că de data asta m-am scârbit de el. Înțeleg că faci orice pentru bani, dar nici chiar în halul asta. Acum să fim serioși... urși panda?! Și nu orice urși panda, ci Kung Fu Panda?! Hai dă-o dracului de treabă... Și eliminarea talentelor? Și simplificare până în pânzele albe? De ce nu ne dau direct personaje de nivel maxim din primul moment al jocului? Măcar știm o treabă. Care e sensul a 90 de niveluri, dacă o să avem trei puncte de talente și trei spell-uri?

Gata, WoW-ul este mort pentru mine. Definitiv. Nu-mi merită nici banii, nici atenția. Iar cu moartea WoW-ului pentru inima mea, a venit și o rezolvare a problemei pe care o aveam de ani. Nu mai am nevoie să caut un alt MMO care să îl înlocuiască. Nu mai simt nevoia să privesc fiecare MMO ce se anunță ca fiind fabulosul WoW killer. Mai ales că, dintre toate cele de până acum, nici unul nu s-a ri-













dicat măcar un pic la aşteptările mele. A fost Aion. Un jeg. Warhammer Online. Un fâs. Age of Conan. L-am aşteptat ca pe Mesia, dar a murit în faşă. A fost Rift. Mare, mare potenţial, dar îi lipsea scânteia de geniu şi nu a reuşit să mă ţină mai mult de două luni prins în mrejele sale. Apoi Star Wars The Old Republic. Cel mai fain RPG singleplayer al tuturor vremurilor, dar un dezastru logistic şi un multiplayer de doi lei.

Aşa că s-a dus căutarea mea pentru WoW killer.



Mai ales când mi s-a demonstrat ca WoW killer este chiar WoW. Să fie sănătos.

Pe Tera. Cu un „r”

Nu ştiu alţii cum sunt, dar mie stilul manga/anime/pokemon nu mi-a atras niciodată atenţia. Ba chiar mai mult. A reuşit să mă facă să evit pe cât posibil orice avea cel mai mic iz de asemenea stil grafic. Dar se pare că nu sunt mulţi ca mine, deoarece această mişcare artistică este din ce în ce mai răspândită şi din ce în ce mai multe jocuri se bazează pe valenţele sale. Aşa că, dacă sunteţi dintre cei cărora le place, priviţi exact pe dos fiecare comentariu al meu ce urmează legat de modul grafic abordat de Tera. De exemplu, dacă spun că personajele arată ca dracu', arată ca nişte oribilităţi dubioase ca orientare sexuală, să citiţi, de fapt, că arată bestial, sunt cele mai bune exemple de grafică asiatică şi niciodată nu aţi mai văzut asemenea frumuseţe.

Trecând peste modul în care personajele sunt modelate, trebuie să vă spun că am rămas cu gura căscată la felul în care Unreal Engine a putut să creeze lumea Tera. Peisajele sunt bestiale, iar arhitectura este genială. Pe cuvânt că am petrecut mai multă vreme în joc căscând gura în jurul meu, decât vânând experienţă cu ghiotura. Ba chiar, urmărind firul unei ape, am ajuns într-o zonă de nivel prea mare, de unde am fugit cu coada între picioare. Eh, doar la figurat, căci nu am ales ca personaj bursucul acela dubios cu vestuţă. Cine naiba ar vrea să joace un RPG în rolul unui bursuc?!

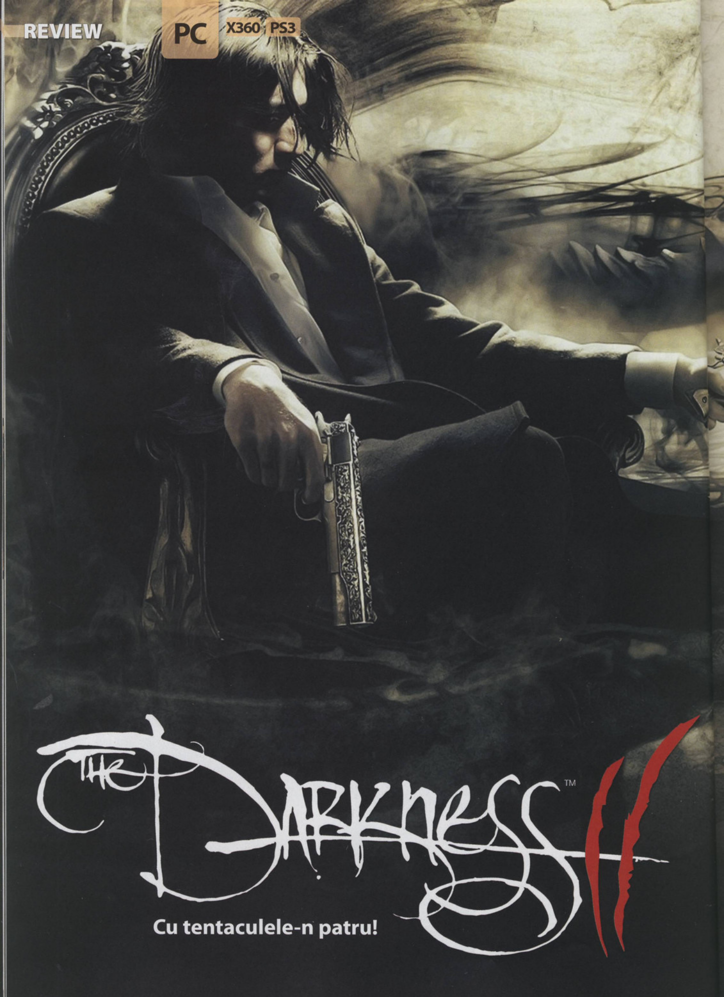
Marea şmecherie cu acest Tera este sistemul de combat de care producătorii de MMO-uri s-au cam ferit până acum. Pe principiul unde dai şi unde crapă, în Tera, dacă dai cu sabia pe lângă deoarece te-ai mişcat tu sau adversarul, chiar ai dat pe lângă. Iar dacă ţinteşti aiurea cu arcul sau cu o vrajă, şi nu direct în ţintă, iar ai dat pe lângă. Ce vă spun acum este faptul că ai crosshair în joc şi se comportă ca un shooter, indiferent cu ce ai da. Tare dubios, mai ales până te obişnuieşti cu controlul camerei şi al personajului, dar foarte interesant, mai ales că în pvp ţopăiala adversarilor capătă sens.

Ce m-a dezamăgit în legătură cu acest joc a fost lipsa diversităţii claselor. Deşi sunt opt la număr, patru dintre ele sunt doar variaţiuni pe aceeaşi temă ale unui warrior. Ba cu scut, ba cu două săbii, ba cu o sabie, dar mare, ba cu topor. Păi dă-o naibii, astea-s clase?! Apoi, ne mai aruncă aşa, în sictir, un arcaş, un popă, un mistic şi un vrăjitor. Jocul pare destinat într-adevăr meleului, deoarece nici clasele ranged nu sunt chiar pe cât de ranged te-ai aştepta. Distanţa la care arcaşul sau vrăjitorul trag este de doar treizeci de paşi, iar dacă iei în calcul şi faptul că trebuie să stai pe loc pentru a trage chiar şi cu abilităţile instant, poţi să le cam laşi baltă, căci te face meleul praf.

Din nefericire, nu prea am apucat să joc prea mult din acest joc, deoarece perioada de testare era în weekend, între orele trei ziua şi zece seara, cu cozi la intrare de trei ore. Aşa că, prea multe nu mai am să vă spun, decât că, poate, voi mai încerca o dată jocul la lansare.

■ **Koniec**





The Darkness™ II

Cu tentaculele-n patru!



Când l-am cerut, luna trecută, credeam că va fi încă un shooter obișnuit și Epic, cu un puternic „vibe" de bandă desenată, numai bun pentru câteva ore de relaxare. Exact ce-mi trebuia în acel moment. L-am butonat relaxat, am tras concluziile la fel de relaxat, am calculat media aritmetică dintre numărul de tentacule (două) și orele de joc din campania single (cinci și ceva, rotunjit la șase), am împărțit-o la numărul de finaluri, și au rezultat două pagini de review. În ignoranța mea, n-am luat în calcul că personajul principal e un asasin al Mafiei posedat de forțele Întunericului, un mic amănunt care schimbă complet datele problemei. Puterile matematicii au pălit în fața potenței de nedescris a Întunericului, iar The Darkness a posedat coperta. Ceea ce înseamnă că am o responsabilitate în plus. Celelalte shootere vor fi geloase pe el, RPG-urile vor să fie ca el, cititorul se așteaptă la o analiză epică și viscerală. În plus, coperta înseamnă un articol măricel (în cazul nostru, măricel înseamnă mai multe pagini decât ore de joc... da, am terminat campania single în cinci ore), presărat pe ici pe colo cu mici perle din înțelepciunea milenară a redactorului Level. Fiindcă înțelepciunea mea este decât săptămânală (sic!), și oricum mi-am irosit-o la facultate încercând să-mi conving colegii că o cutie din prefabricate cu un LED și două potențiometre este











însăși chintesența Electronicii, n-ar strica să vă prezint o scurtă concluzie, deosebit de relevantă pentru The Darkness, concluzie care altfel s-ar pierde în semi-obscuritatea unui preview de două pagini din luna noiembrie. Veniți de luați Epic.

„Dacă credeați că dual wield-ul din Skyrim este Evenimentul Epic al Mileniului Trei, înseamnă că nu ați văzut filmulețul din The Darkness 2 prezentat la E3. În articolul dedicat lui Gothic 3, Marius a apelat la fizică și a descris în detaliu Frontul de Questă. Eu, folosind metoda empirică, voi încerca să determin un posibil model matematic al Epicului. Pe care sunteți liberi să-l îmbunătățiți pe baza „experimentelor" din următorul deceniu. Epicul, dragi cititori, este o simplă funcție de gradul întâi (posibil să ajungă o exponențială în următorii doi sau trei ani, când tehnologia va permite un număr ridicat de membre). Definită pe mulțimea membrelor unui umanoid, adică mâini, picioare, tentacule (intervalul [0, Cthulhu]) cu valori în Metacritic (intervalul [0,100]), unde Epic(x)=x*wield. În limbaj de umanist, Epicul crește în funcție de numărul de arme pe care le poți mânui simultan. Revenind la filmulețul de la E3, prin intermediul căruia suntem anunțați că The Darkness a inventat Quad-Wielding-ul (două mâni plus două tentacule care rup dușmanii în timp ce tu îi umpli cu plumb), pe baza lui putem calcula foarte ușor Epicul. Nu am loc să analizez trailerul cadru cu cadru, într-un mega-preview, cum ar face profesioniștii adevărați, dar vă spun că filmulețul anunță un joc cu un Epic(4). Închipuiți-vă Cina cea de Taină în care Iuda are două tentacule și doar 30 de puncte de XP până la următorul level up. Aha, chiar atât de Epic e. Visceralul este o funcție mai complexă, care va fi definită într-un număr viitor, după ce voi stăpâni mai bine aparatul matematic."

Muc cel Epic

Fiindcă primul The Darkness n-a binevoit să-mi viziteze PC-ul, iar versiunea pentru console (singura, de altfel) nu cred că a ajuns la noi, singurul meu contact cu universul jocului a fost banda desenată. Pentru că The Darkness, cum spuneam și în preview, are ca sursă de inspirație seria de benzi desenate cu același nume, creată de Marc Silvestri, Garth Ennis și David Wohl și publicată de Image Comics (Spawn, Witchblade, The Walking Dead). E recomandat să lecturați puțin benzile desenate înainte să intrați în rolul lui Jackie Estacado (mai ales dacă n-ați jucat Darkness Eins), care revine în The Darkness 2 mai nervos și mai tentaculat ca oricând. Pe de altă parte, cunoscând câteva amănunte din universul The Darkness, am reușit să prevăd unul dintre finaluri cam pe la jumătatea jocului, deci nici eu nu știu cum e mai bine. Finalul alternativ însă, a reușit să mă surprindă, mai ales punerea lui în scenă.

Dacă, totuși, n-ați citit benzile desenate și nici n-ați jucat primul The Darkness, nu vă faceți griji. Cei de la Digital Extremes au fost îndeajuns de drăguți încât să ne

ofere un scurt rezumat al primei părți, narat de consultantul în probleme de ocultism al Mafiei, Johnny Powell. Un personaj simpatic acest Johnny Powell, veți avea posibilitatea să apelați la cunoștințele sale oculte pe tot parcursul jocului. Așadar, au trecut doi ani de la evenimentele din primul joc (și de la moartea lui Jenny), timp în care Jackie Estacado (interpretat de Kirk Aceveda în primul, Brian Bloom în Darkness Zwei) a reușit să țină în frâu puterile Întunericului (Mike Patton, vocalul trupei Faith No More). Însă, în urma unei tentative de asasinat (un restaurant incendiat, două dudui cu... potențial ucise fără milă, mult pac-pac și un glonte în scăfârlie), Jackie apelează din nou la puterile necurate ale Întunericului. Astfel, The Darkness preia din nou controlul, iar doi ani de abstinență ocultă se duc pe apa Sâmbetei în momentul în care primul tentacul penetrează prima scăfârlie. Lucrurile se precipită pe parcurs, iar tu, adică Jackie, te vei trezi hărțuit de o Frăție ocultă al cărei unic scop este să-ți sifoneze mândrețea de Întuneric și să-l păstreze doar pentru Ea. Adică El, barosanul, cel mai Frate dintre Frați. În paralel, amintirea lui Jenny încă te bântuie. Simpatica domnișoară, ucisă cu sălbăticie în primul The Darkness, apare în cele mai nepotrivite momente și dă o altă dimensiune clasicului laitmotiv al dragostei neconsumate dintre măgar și intangibilul morcov. Nu pot spune că scurtele momente de tandrețe dintre cei doi, urmate de crunta trezire la realitate, m-au marcat pentru vecie (pentru asta există su-

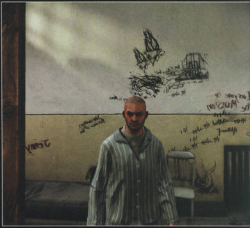


premele povești de dragoste din Mass Effect), însă, cunoscând relația (din benzile desenate) dintre Jackie și Jenny și ascultând monologurile mafiotului cu suflet de poet din ecranele de încărcare, m-am lăsat înduioșat. Ceea ce e o realizare, având în vedere că trei sferturi din joc dezmembrezi oameni cu tentaculele.

Cei responsabili cu storyline-ul au supralicitat și, peste tot balamucul din joc, au introdus câteva episoade scurte și ușor suspecte, care au loc într-un mic și simpatic spital de nebuni. Unde, la un televizor, rulează un film mut de inspirație lovecraftiană. Fiindcă nu mă așteptam la prea multe din partea poveștii (după atâtea pac-pacuri cu fir narativ însăilat cu ață albă, ți se tocesc puțin simțurile), n-am dat prea multă atenție, cel puțin la început, micilor secvențe narative care au loc la balamuc, fiind prea ocupat să trec prin ele ca electroșocurile prin pacienți, ca să mă pot întoarce cât mai rapid la ACȚIUNEE! În timp, au ajuns să-mi placă. Ba, mai mult, pe măsură ce conversam cu pacienții și personalul azilului (cam toate NPC-urile cu care ai interacționat într-un moment sau altul), am început să mă întreb serios dacă nu cumva cei care mă sfătuiau să-mi văd de treabă și să-mi iau medicamentele aveau dreptate. Adică, quad wielding și tentacule? Forțele Întunericului? Sigur sunt nebun. Nu le-ar fi stricat mai multă finețe și subtilitate (totuși, sunt câteva episoade scurte într-un joc de cincișase ore, iar majoritatea jucătorilor vor acțiune, până și mie mi s-a întâmplat, deci nu-i prea bine să-i ții la balamuc mai mult decât o cere bunul simț), dar, repet, și-au atins scopul. Mai mult, au dus la un final alternativ. Aici am ceva de comentat, dar ar însemna să vă dau un spoiler destul de măricel, deci vă las pe voi să ghiciți ce. Uitându-mă înapoi, dacă n-ar fi existat această dimensiune a poveștii (de admirat având în vedere ce obiceiuri se practică la casele mult mai mari), aș fi protestat vehement împotriva prezenței pe copertă a unui shooter ca toate shooter-ele, indiferent de câte tentacule și cadavre disecate apar în el.

De 4 X Visceral

Întorcându-ne la partea de acțiune viscerală, omușorii de la Digital Extremes s-au achitat onorabil de promisiunile făcute prin filmulețele de marketing. Violență, violență și iarăși violență. Cele două tentacule mult-lăudate ale Întunericimii adaugă o nouă dimensiune măcelului și violenței gratuite. Dacă sunteți pasionați de așa ceva (nu trebuie să vă simțiți vinovați, asta nu înseamnă că de-acum înainte la aeroport ar trebui să vă caute de tentacule), și sunteți în stare să râdeți cu gura până la urechi











când un individ este tăiat în două de un capac de canal sau dezosat de cele două tentacule din dotare, sau eviscerat, sau... Doamne ferește, Fundexecutat (nu vreți să știți), atunci Darkness 2 este o alegere excelentă. Bineînțeles, nu toți esteții sunt de aceeași părere. În timp ce mă dezlănțuiam în lumea virtuală și-mi manifestam plăcerea prin hohote satanice de râs, colegul Alexandru Puiu, pe care îl cunoașteți dacă obișnuiți să lecturați rubrica de Hardware, stătea în spatele meu, clătina dezaprobator din cap și își mângâia iPhone-ul, de parcă luciosul aparat multifuncțional ar fi fost singura fărâmă de bunătate și frumos rămasă în lumea asta rea. Puiu e o ființă pașnică, un om ca toți oamenii, cu prietenă și un job bănos la o revistă de prestigiu, un suflet milostiv, care n-ar face rău nici măcar unui iPhone contrafăcut, el care urăște cu pasiune produsele de contrabandă. Când a fost martorul unei... Assecution, adică o animație de execuție care implică un tentacul și... nu întrebați, iar eu n-o să vă răspund, a părăsit redacția bombănind ceva despre Apocalipsă și răul care zace-n noi. Așa-i omul, Cicăne, tentaculele îi iau mințile și scot ce-i mai rău din el...

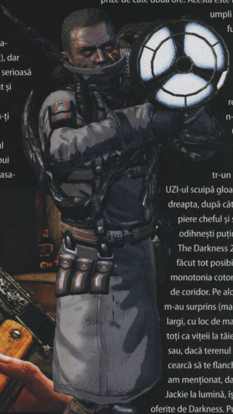
Pe lângă scopul lor estetic (dacă puteți include o eviscerare în timp real în categoria esteticului), execuțiile te ajută să-ți refaci muniția (nu știu exact cum, dar de aia e Întunericul Întuneric și eu un omușor grăsun cu un laptop), viața sau scutul. Aici intervin arborii de talente, pe care-i „udați" cu... darkness? Da, Darkness. Pentru mărețele fapte de vitejie veți primi Darkness. Pe care o veți volosi să „cumpărați" noi și noi talente, care vor oferi diverse bonusuri, ceva puteri în plus, c-așa-i în RPG-uri. Printre care se numără și posibilitatea de a consuma inimile celor uciși pentru a câștiga și mai mult Darkness. Și sănătate. E o logică solidă și un pas înainte în Industrie.



Voi vreți să spuneți că n-ați mușca cu sete din inimile celor căzuți? Mai ales după atâtea și atâtea shootere în care-ați adunat atâta și atâta ură pentru hordacii trimiși de AI să vă pună capăt zilelor? Lăsând gluma la o parte, nivelul de violență din The Darkness 2 n-a avut chiar efectul scontat. Foarte satisfăcător dacă guști așa ceva (deși, după vreo patru ore de joc, m-a cam plictisit, bine că s-a terminat rapid campania și n-am avut timp să mă scârbesc), dar mă miră cum a scăpat de o tăvăleală serioasă prin presa de scandal. Nu i-ar fi stricat și mai multă publicitate. Țineți minte, violența fără secs este searbădă și nu-ți aduce nemurirea mediatică.

Însă tentaculul nu este singurul pericol pe care ciracii AI-ului vor trebui să îl înfrunte, fiindcă Jackie, ca orice asasin posedat al Mafiei, nu se sfiește să pună shotgun-ul la treabă atunci când tentaculele sunt ocupate cu vertebrele vreunui nefericit. Gunplay-ul este și el deosebit de satisfăcător, cu mențiunea că, personal, n-am reușit să termin Darkness 2 dintr-un singur foc, ci din vreo trei reprize de câte două ore. Acesta este riscul când îți umpli jocul până la refuz cu acțiune. Noroc cu micile secvențe din conacul lui Jackie și de la azil, altfel reprizele de joc n-ar fi depășit o oră. Oricât de plăcut ar fi să arunci cu capace de canal într-un inamic în timp ce UZI-ul scuipă gloanțe în stânga și-n dreapta, după câtva timp îți cam piere cheful și simți nevoia să te odihnești puțin. În apărarea lui The Darkness 2, producătorii au făcut tot posibilul să înlăture din monotonia cotonogelilor clasice, de coridor. Pe alocuri, inamicii m-au surprins (mai ales în spațiile largi, cu loc de manevră); nu stau toți ca viței la tăiere, își caută cover sau, dacă terenul le-o permite, încearcă să te flancheze. Nu cred că am menționat, dar dacă îl expui pe Jackie la lumină, își pierde abilitățile oferite de Darkness. Puțin mai încolo,









apar o serie de inamici care încearcă să profite de acest „mic" defect al Întunericimii și îți bagă în ochi ditamai reflectorul, în timp ce alți nemernici dau în tine ca la fasole. Pe un nivel de dificultate mai crescut, unele lupte chiar sunt provocatoare. Mai puțin cei câțiva „boși", care puteau fi mai lucrați în opinia mea. Din când în când (destul de rar, totuși), aveți posibilitatea de a controla un Darkling (maimuțica micuță cu iz de gremlin care vă însoțește pe tot parcursul aventurii). Aici jocul se transformă într-un semi-stealth (jivina moare destul de rapid dacă e expusă la lumină sau la foc inamic), punctat și el de câteva execuții... viscerale (care dau cu totul și cu totul alt înțeles expresiei „cu unghia-n gât").

Probabil pentru a-i mai prelungi puțin perioada de ședere pe HDD-ul gamerului modern, la finalul celor cinci-șase ore de single player ne așteaptă un New Game+. Asta înseamnă un joc nou, cu toate abilitățile pe care le-ai căpătat în playthrough-ul anterior. Pentru achievment-uri, mai mult ca sigur. Nu mi-a captat interesul, ca să fiu sincer. Pe de altă parte, există o campanie care poate fi jucată în co-op de patru persoane. Campania co-op se desfășoară în paralel cu cea single și îi are ca personaje centrale pe cei patru asasini ocultí din slujba lui Jackie. Singurul dezavantaj al celor patru noi personaje (care vin fiecare cu propriul arbore de abilități, adaptați pentru lucrul în echipă) e că nu au... tentacule. Dar, în apărarea lor, să știți că își fac datoria cu onoare și oroare. Da, co-op-ul e fun. Și violent. Am jucat cu musiu Kimo și ne-am dixtrat copios. Pe de altă parte, când am încercat să îl joc cu necunoscuți, a fost ceva mai greu. Nu prea mai erau oameni online, ceea ce mi-a adus aminte că și multiplayer-ul e trecător. Având în vedere obiceiurile Omului Nou, de a uita de un joc la o săptămână, două, trei, de la apariție, dacă n-ai fost ACOLO la lansare, șansele să găsești coechipieri la vreo două sau trei luni după apariția jocului sunt minime. Așadar, dacă doriți să investiți în Darkness 2 cu gândul că multiplayer-ul va mai lua din gustul amar lăsat de o campanie atât de scurtă, asigurați-vă că aveți prieteni care și l-au cumpărat, altfel veți căuta mult și bine coechipieri. Sau poate n-am nimerit eu o zi propice (am încercat de vreo trei ori să joc online cu necunoscuți, și nu cred că am găsit mai mult de două jocuri).



The Twilight

În concluzie, The Darkness 2 e un shooter satisfăcător (bine optimizat pe PC, funcționează excelent cu mouse și tastatură, spre deosebire de majoritatea port-urilor „concurenței"), cu o poveste interesantă care îi saltă simțitor valoarea (mai ales dacă sunteți amatori de benzi desenate) și un joc actoricesc cel puțin decent (dacă nu vă deranjează foarte tare stereotipul gangsterului italian). În plus, nu pot spune că m-a deranjat ceva în mod special la el. Poate doar FOV-ul (Field of View) infernal de mic, pentru care producătorii au promis un patch... dar încă n-am văzut unul. Nu e un landmark în istoria jocurilor video, e un joc cinstit, o distracție (ne)vinovată pentru care merită să-ți rupi câteva ore din viață fără să simți că le-ai pierdut iremediabil. Mi-a plăcut destul de mult, dar nu îl pot recomanda cu sufletul împăcat la preț întreg. Campania scurtă este, în același timp, o binecuvântare (mă îndoiesc că ar fi reușit s-o mențină interesantă timp de 10 ore, de exemplu, ar fi fost practic imposibil cu design-ul actual), dar și un blestem. E bine că n-a fost lungită artificial, e nasol că te costă atât. Distracția e scumpă. Pe de altă parte, puține sunt jocurile pentru care aș plăti 50 de euro (nu mă dau banii afară din casă și, de obicei, îmi doresc mai mult „bang for a buck"). Cinci, șase ore de campanie single și alte cinci în co-op (mai ales când știi că în câteva luni o să bată vântul în lobby), nu consider că merită 50 de euro (atât costă pe steam). Dacă îl găsiți la mai puțin de 20 de euro (cât două filme la Mall, altă distracție la suprapreț), l-ați putea considera o investiție bună. 10 euro? O investiție excelentă. Oricum, sigur o să îl găsiți la o reducere pe Steam în lunile viitoare. Dacă am dreptate, nu ezitați.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- voice acting-ul
- violența (doar în mediul virtual)
- povestea
- modul co-op

−
- prea scurt

PE SCURT:
Un shooter satisfăcător, cu o poveste interesantă care îi saltă simțitor valoarea.

8

Gen FPS **Producător** Digital Extremes **Distribuitor** 2K Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** embracethedarkness.com/
CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 512 MB (shader 3.0)

ALTERNATIVA THE DARKNESS
Dacă v-a binecuvântat Cerul cu o consolă, puteți încerca primul the Darkness, după care spuneți-mi și mie cum e.



SYNDICATE

Nimic nu mai contează, decât lupta de clasă

A trecut tare multă vreme din 1993 până acum. 19 ani e mai mult decât poate spera un câine să trăiască și sunt fix câți ani de școală am eu. În 19 ani poți să faci o grămadă de chestii, să evoluezi cum nici nu credeai că e posibil și să ți se schimbe prioritățile după cum nici nu te așteptai.

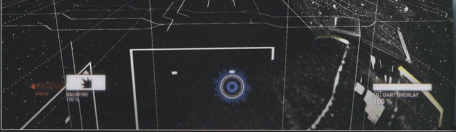
La fel și cu jocurile pe calculator. În 1993 se făceau altfel. După unii mai bine, după alții mai prost. Având în vedere tendința ca evoluția să ducă spre mai bine, și nu spre mai rău, am putea spune că jocurile old school sunt de doi lei, iar cele de astăzi sparg avioane. Nu mulți sunt însă de acord cu acest lucru. Este imposibil ca printre cunoscuții voștri de jucători de jocuri pe calculator să nu existe vreun nostalgic care să nu laude jocurile de demult și să le ponegrească pe cele de azi. Că nu mai sunt la fel de grele, că nu erau toate shootere, că erau făcute mai cu cap... că, că, că. Acum, spre deosebire de atunci, jocurile nu se mai fac numai din dragoste pentru produs, ci pentru că fac foarte mulți bani, fără să producă, de fapt, nimic. Produsele virtuale sunt cele mai bănoase, pentru că procesul de producție nu implică nici un fel de materie primă, ci doar munca programatorului. Iar sclavia este ieftină în ziua de azi. De aceea, studiourile mici ale anilor '90 au fost cumpărate de corporații gigant al căror singur motiv pentru care s-au implicat în industria jocurilor nu este ideea de joc pe calculator, ci profitul. Dacă s-ar fi făcut bani mai ușor din scărmănat lână, pe aceiași CEO pe care îi vezi că spun cât de mult iubesc industria jocurilor i-ai fi auzit cât de mult iubesc oile și miracolul ce îl constituie lâna. Nu vă amăgiți singuri. Să nu credeți că acum jocurile sunt făcute pentru a ne bucura nouă simțurile, ci pentru că bagă un ban ușor în buzunarul lor.

În ziua de azi nu se fac doar shootere fiindcă doar așa ceva mai știu să facă. Dar asta vin cei de la marketing și spun că se vinde. Da, există piață și pentru jocuri old school, dar nici pe departe la fel de mare ca piața actuală pentru jocuri no-brainer de genul Call of Doody, Battlefield sau noile Deus Ex și Syndicate. Iar acum, sinceri să fim, tu ca om de afaceri ce ai vrea? 50 de milioane profit sau două miliarde? Dacă te mai întrebi cumva de ce no-brainer-ele fac acum bani și nu se merită să faci jocuri deștepte, răspunsul e foarte simplu. Calculatorul a devenit o chestie atât de banală și de omniprezentă, încât nu mai este prerogativul celor deștepți. Și pentru a putea atrage și mulțimea trebuie să faci ceva ce poate fi înțeles de toată lumea. Ergo, no-brainers. No-brainers care sunt și ele distractive și interesante, doar că, în ochii unora, pângăresc un nume ce însemna ceva.

Izometria, doar în filmele documentar

Celor mai tineri dintre voi poate Syndicate și 1993 nu vă spun mare lucru, așa că mă simt obligat să vă spun că 1993 a fost anul în care a apărut primul joc al seriei Syndicate, și nu era shooter. Făcea parte dintr-un stil de joc uitat astăzi, care îți punea mintea la contribuție și a cărui campanie nu o terminai în patru ore. Dar nu despre el este vorba în paginile ce urmează, așa că pregătiți-vă pentru o călătorie în enigmatic, în spirit corporatist de tele-enciclopedia lui Pitiș.

Inspirându-se din primul joc al seriei Syndicate, dar și din Duke Nukem, Syndicate-ul anului 2012 este un shooter caracterizat în principal de un bloom macabru și mouse acceleration infernal – ambele feature-uri

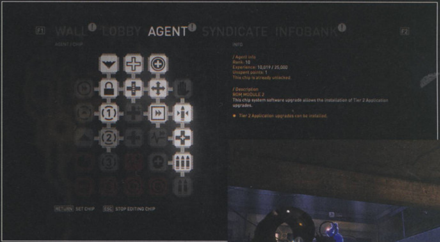






complet gratuite și, mai ales, lipsite de opțiunea de a fi oprite într-un mod sau altul. Pregătiți-vă să vă intre lumina în ochi în modul cel mai hardcore posibil și să vă mirați de ce mouse-ul se simte ca un controller de consolă. Mda, idei peste idei, peste idei, din ce în ce mai puțin explicabile și mai cretine.

Revenind pentru două minute la ceea ce face industria contemporană a jocurilor cu produsele sale, nu pot să nu mă întreb de ce face niște alegeri atât de cretine. Am înțeles că pentru îndobitocirea produselor este responsabil studiul de marketing, dar pentru bloom-ul omniprezent și, mai ales, pentru mouse acceleration, care este explicația? Căci să mă bată Buddha și toată șleahta sa de yoghiști dacă găsesc vreun sens canalelor de ventilație în care te orbește lumina inexistentă și mouse lag-ului într-un tip de joc în care acest „feature" te omoară. Efectiv te omoară.



Așadar, Syndicate-ul lui 2012. Un shooter bazat pe o idee a anilor 1990, dar care douăzeci de ani mai târziu mai nu pare deloc ceva atât de științifico-fantastic. Corporațiile au ajuns să conducă lumea prin forța lor financiară, iar cea mai nouă unealtă prin care se asigură că totul merge bine este un cip introdus în creierele oamenilor. Scopul declarat al acestuia este de a fi o interfață mult mai rapidă și mai ușor de utilizat pentru orice obiect electronic din jur, dar funcționalitatea sa nu se oprește aici. Acest cip îi permite oricui este pe frecvență să cam dea cu tine de pământ după cum îi dorește lui inima.

Cipul se numește Dart, iar tu, agentul Miles Kilo, proprietate a corporației Eurocorp, te afli în anul 2069, mândru posesor al prototipului DART 6. Povestea nu excelează în nici un punct al său, fiind un mare, mare fâs hollywoodian tipic. Tu, agentul, ești băiatul bun, corporațiile sunt rele. Apare și o gagică ce luptă pentru drepturile celor fără de cip. Începe bătaia, tu îi omori pe toți, salvezi fata, ea îți deschide ochii asupra răului ce-l reprezintă corporațiile... bla, bla, bla și iar bla.

Dacă ți se pare foarte asemănător cu Deus Ex: Human Revolution, nu greșești. Doar că aici nu ai parte deloc de latura de mini RPG de care ne-am bucurat în Deus Ex sau de sentimentul de mini sandbox în care parcă mai alegeai tu pe unde să mergi. Aici totul este pe șine. Nu ai cum să ieși din tipar, nici picat cu ceară. Este un fel de Call of Doody: Modern Warfare 10, după ce



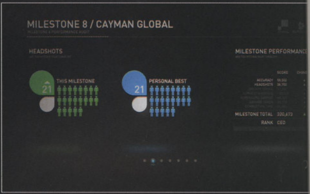
Estul Mijlociu a fost transformat într-un mare crater, iar arabii sunt prezenți doar în cărțile de istorie.

Mediile în care jocul se petrece sunt foarte asemănătoare cu cele din Mirror's Edge și ai impresia că, la un moment dat, în viitor, s-a descoperit ceva care elimină mizeria și jegul din jur. Totul este mega steril, gri-ul și albul omniprezente îți oferă un sentiment de spital curățat la sânge de toate impuritățile. Se pare că producătorii s-au speriat de culori când erau mici și au ales ca măcar în lumea ideală creată de ei pe calculator să nu existe decât monocromie. Huo! discromaților!

Deși nu am fost mai deloc impresionat de joc în campania de singleplayer, am avut totuși parte și de câteva momente faine, mai ales cele de la început, când am primit abilitățile speciale. Acestea nu sunt multe, dar mai adaugă un pic de culoare acestui joc monocrom nu doar din punct de vedere al paletei de culori. Suicide, Backfire și Persuade sunt trei acțiuni pe care le poți face cu ajutorul DART-ului. Suicide nu are nevoie de explicație, Backfire îi face arma inamicului să explodeze în mână, facându-l pe acesta să ia mai mult damage pentru câteva secunde, iar Persuade va convinge un adversar să întoarcă arma împotriva propriilor soldați. Resursa pentru aceste acțiuni este adrenalina și ea se va umple în funcție de kill-urile pe care le faci pe parcursul nivelului. Nu m-am folosit prea mult de ele, deoarece am uitat foarte repede că există, mai ales că ele nu funcționează împotriva boșilor, iar aceștia sunt cei pen-







tru care ai nevoie de mai mult de un pistol pentru a scăpa de ei.

Cam atât despre singleplayer. Nu este nimic ieșit din comun, ba mai mult, este doar un joc de duzină, pe care mai mult ca sigur că l-ai fi uitat după cele patru ore de campanie dacă nu ar fi purtat un nume atât de cunoscut. Dar asta este...

Lider de sindicat

Noroc că multiplayer-ul nu este la fel de prost ca singleplayer-ul. Aici ni se arată că jocul ar fi avut mult potențial dacă i s-ar fi dat atenția cuvenită. Deși nici multiplayer-ul nu este lipsit de probleme.

Primul lucru ce te lovește este senzația că intri în alt joc. Brusc, agentul pe care îl ai sub control capătă alte valențe, mai ales că el crește în nivel, capătă puncte de talent pe care le poate investi în dezvoltarea cipului din cap și poate cerceta tehnologii noi atât pentru arme, cât și pentru abilități.

În funcție de cât de bine te descurci în misiuni, vei căpăta experiență care te va ajuta să crești în nivel. Cu cât te descurci mai bine în misiuni, cu atât vei câștiga și research tokens sau blueprints, pe care le vei cheltui pe diferite upgrade-uri de armă. Dar nu este de ajuns doar să cumperi aceste upgrades, ci este nevoie să aloci timp pentru a le cerceta, pentru a ști cum să le aplici abilității sau armei alese.

Și iată că așa iau forme clasele pentru multiplayer. Dacă îți place să fii o clasă de suport, ce stă mai mult în spate, trage cu pușca cu lunetă și vindecă sau protejează prin scuturi electronice pe cei ce se avântă în față, nimic mai ușor. Asta poți face din primul moment, iar apoi, din



ce în ce mai bine, pe măsură ce îți dezvolți abilitățile preferate. Sau poți să devii un tanc al cărui fiecare atac suge viață inamicilor și care poate sta pentru multă vreme în linia întâi, atrăgând focul inamicilor și folosindu-se de scuturi reactive pentru a ucide dușmanul ce are curajul să tragă în tine.

Această diferențiere a claselor nu se simte necesară la început, dar, având în vedere că hărțile disponibile pentru multiplayer-ul coop au trei grade de dificultate (normal, hard, expert), nu te vei descurca bine dacă rolul în echipă nu este bine determinat. Și iată prima problemă, și cea mai mare a multiplayer-ului, ce apare ca o boare. Nu poți în nici un fel să comunici cu coechipierii. Știu... CE?! Aceeași reacție am avut-o și eu. Nu poți comunica în nici un fel, nici prin scris, nici prin voce, nici măcar la începutul jocului, când toată lumea stă în lobby și așteaptă ca liderul să pornească jocul. Măcar acolo, pentru a putea împărți roluri, ca totul să meargă bine.

După ce vezi că nu poți comunica, mai observi ceva ciudat. Jocul îți permite să formezi sindicate. Un fel de organizații cărora le dai un nume și inviți diferiți indivizi cu care te întâlnești în joc. Care este sensul acestor organizații dacă tu nu poți nici măcar să discuți cu acești oameni pentru a pune la punct o competiție sau măcar să îți dai întâlnire pentru un meci a doua zi?!

După cum spuneam, jocul a avut un mare potențial, dar nu a fost exploatat deloc cum trebuie. Mai ales că multiplayer-ul este foarte interesant și cu mult mai complex decât singleplayer-ul. Mare păcat.

Koniec



VERDICT LEVEL

\+ multiplayer interesant

\- lipsa posibilității de a comunica în multiplayer
- campania foarte scurtă și povestea de doi lei
- lipsa posibilității de a scoate bloom-ul și mouse acceleration
- lista poate să continue mult și bine

PE SCURT:
Nu pot găsi motive cu care să vă conving să cumpărați jocul. Deloc pentru campania în singleplayer. Dacă mai găsești unul, doi prieteni pe care îi poți convinge să îl cumpere, este posibil să merite investiția doar pentru multiplayer. Punctele rele sunt cu mult mai multe decât punctele bune în acest joc. Nota mare dată acestuia este în totalitate ridicată de experiența oferită de multiplayer.

6.5

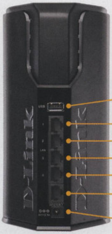
Gen FPS **Producător** Starbreeze Studios **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GamersGate.com **ON-LINE** ea.com/syndicate

CERINȚE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 8800GT 512 MB VRAM

ALTERNATIVA DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Un joc care în mare se bazează pe aceleași principii, dar căruia i s-a dat mai multă atenție. Singleplayer-ul este mult mai bine lucrat, are și câteva elemente de rpg, iar povestea te ține mai mult de patru ore în fața monitorului. Jocul acela merită mai mult banii tăi decât Syndicate.

Noua generație Wireless N SmartBeam este aici
D-Link DIR-645





Conectare rapidă



Prioritizare



Antene multidirecționale



Routerul DIR-645 cu noua clasă de wireless N SmartBeam asigură acoperire îmbunătățită în zonele cu semnal slab sau fără semnal.

Prin cele 6 antene interne multifuncționale şi formă cilindrică, DIR-645 păstrează valorile de transfer ridicate ale Wireless N indiferent de poziția față de router a laptopurilor şi a altor dispozitive wireless.

Suplimentar, clienții D-Link se vor bucura de porturile LAN şi WAN Gigabit, portul USB cu funcția SharePort plus (multifuncțională de rețea şi unitate de stocare de tip USB HDD sau Memory Stick USB).

Cel mai bun wireless are acum forma cilindrică! Forma lui DIR-645.

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link®
Building Networks for People

Dear Esther



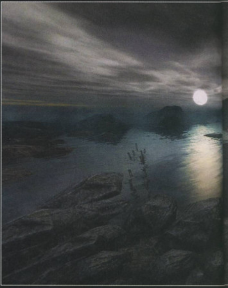
Insula Simandicoasă

În special de când indie-urile sunt pe val, dar nu numai, se simte o tendință de a infuza anumite titluri cu lirism, punând accent mare pe atmosferă și aspectul artistic audiovizual. Ezoterice, metaforice, uneori de-a dreptul ermetice, jocurile de felul acesta se străduiesc să dilueze bariera între artă și cea mai populară formă de distracție contemporană. Pe scurt, se încearcă împământenirea a ceea ce aș numi „artentainment". Nu degeaba a pus amicul ncv umărul la specialul „Art by game", iar pe tema asta vor rămâne întotdeauna multe de spus. Cert rămâne că primul joc de acest fel pe care l-am încercat, dacă nu mă înșală memoria, excluzând seria Myst, este chiar Thief: The Dark Project, favoritul meu pentru totdeauna. În timp, s-au distins titluri precum S.T.A.L.K.E.R., Cryostasis, Penumbra, Amnesia, The Void, Pathologic, Braid, Limbo și chiar World of Goo (observați afinitatea rușilor pentru așa ceva?) și lista ar putea continua mult și bine, însă toate au în comun faptul că oferă și o porție de gameplay solid. Fiindcă, până la urmă, toate cele amintite sunt „cât se poate de jocuri". Există însă și tendințe diferite, care diluează gameplay-ul în favoarea poveștii și atmosferei. Două exemple de acest gen sunt The Path și The Graveyard, iar Dear Esther provine taman din această zonă.

Nevermore, nevertheless

Mai degrabă un poem interactiv digital decât un joc, Dear Esther ne poartă pe o insulă din arhipelagul Hebridelor, undeva dincolo de coasta vestică a Scoției. Istoric și geografic vorbind, un loc cum nu se poate mai potrivit pentru esoterism, misticism și povestiri de groază, din pricina liniei antropologice care pornește din mezolitic. În acest spațiu, celții, nordicii și saxonii și-au făcut simțită prezența, iar amalgamul cultural acumulat s-a dovedit întotdeauna o bună sursă de inspirație și uneori chiar o influență decisivă pentru artiști.

În mod interesant, insulele poartă nume care trădează limbile vorbite aici în decursul (pre)istoriei: Islay, Raasay, Barra, Uist, Jura, Rum sau Eigg nu sunt denumiri pe care să le auzi la tot pasul. Bucata de pământ pe care-







ți porți pașii în Dear Esther preferă să rămână sub misterul anonimatului. Producătorii și-au plasat aici decorul precum niște mineri lacomi, hotărâți să-și înfrupte creația cu doza maximă posibilă mistică și transcedentală, fără a distruge ambiguitatea locului cu vreun nume. Publicat inițial ca mod Half-Life 2 gratuit, în 2008, Dear Esther a fost bine primit, iar echipa experimentală thechineseroom a hotărât că dorește să facă un remake superior, mai frumos și mai complet, unindu-și forțele cu forța creatoare a lui Robert Briscoe (DICE). După ce au reușit să-și epuizeze fondurile inițiale, au apelat la ajutorul Indie Fund. Aceștia din urmă n-au fost inițial prea încântați de discuție, însă, după ce i-au poftit la butonarea succintă a mod-ului, thechineseroom au izbutit să le atragă asentimentul și verzișorii necesari terminării producției de față, lansată ca titlu independent pe Steam. Din care, de altfel, și-au scos banii din primele ore de vânzare, când 16.000 de buzunare, fermecate de propunerea neobișnuită, au devenit mai ușoare cu șapte eurodinari. De unde vine însă acest succes greu de anticipat pentru un titlu bazat pe un motor grafic vechi, care nu oferă nici măcar o porție redusă de gameplay, în sensul în care ne-am obișnuit cu toții să așteptăm?

Anima vaga

Orice pasionat de experiențe digitale deosebite, dacă e întreg la cap - atât cât poate fi un asemenea individ, desigur - nu se apucă de citit nimic despre un asemenea prototip înainte de a-l încerca pe propriul monitor. Așa că nu vă așteptați la o experiență fără de spoiler, cu toate că vreau, pe cât posibil, să evit indiscrețiile în dificila propunere de a discuta un titlu cu o durată de joc mai mică de două ore, care nici măcar nu prea oferă multe elemente concrete ludice de care să mă pot agăța. Așadar, continuând, veți renunța, ca și mine, la colacul de salvare. Iar dacă ați citit deja până aici, nici nu cred că vă va fi prea greu.

Teaser-ul postat pe website-ul oficial, dar și în descrierea din magazinul steam zice așa: „A deserted island... a lost man... memories of a fatal crash... a book





written by a dying explorer." Cu siguranță asta, împreună cu imaginile de-a dreptul superbe, au atras oamenii către universul Dear Esther.

Într-adevăr, îți începi călătoria pe un mic ponton, în fața unui far decrepit, iar o voce începe să recite o epistolă către Estera ca pe un veritabil poem. Priveliștea aproape că-ți taie respirația, atât cât poate face asta un joc. Pe de o parte, echipa a stors și ultimul strop de performanță și potențial tehnic din deja bătrânul Source. Pe de alta, designul artistic de excepție, care dă un context fascinant călătoriei și face în același timp o treabă bună în a masca limitările inginerești, transmite genul de frumusețe vie, care nu poate fi cuantificată analizând texturi și efecte de shader decât dacă n-ai suflet. Pe măsură ce explorezi insula, de-a lungul celor patru capitole în care este împărțită nuvela (sau poemul) digitală, contactul cu locații și detalii importante va fi marcat de recitator, care dezvăluie câte un pasaj (ales aleator, am senzația, dintr-un set de posibilități finite pentru fiecare locație). Pe rând, cuvintele sar de la sentimentele protagonistului (cel mai probabil chiar povestitorul, soțul iubitei Esther), cuprins de remușcări și golit de orice poftă de viață după accidentul care i-a răpit de alături sufletul cel mai drag la pasaje care povestesc istoria insulei sau despre alte personaje, precum Donnelly, cel care ar fi cartografiat locul și ale cărui însemnări îți servesc drept ghid în explorarea inițiatică sau biografia unui păstor care trăise acolo acum mai bine de două secole.

Pe măsură ce înaintezi în explorare, pasajele încep să se joace și să amestece identitățile personajelor, obturând cu grijă mereu aproape la fel de mult pe cât revelează și menținând permanent un suspans narativ care, alături de priveliștile cuceritoare, servește ca imbold să-ți continui aventura.

Enigma tăcută

Cel mai bun mod de a savura Dear Esther este, după cum am aflat pe propria-mi piele, să dai încet creierul și să crești volumul inimii. Scriitura, de foartă bună calitate, ce-i drept, și interpretarea vocală potrivită fac casă bună cu realizarea grafică splendidă. Însă, exact ca



în momentele în care savurezi un vin de calitate, alături de o brânzică nobilă, nu are rost să te holbezi prea mult la „buchet", nici să te pierzi studiind forma paharului sau străduindu-te să stabileşti cu precizie dacă ciupercile care formează pelicula de mucegai sunt parazite sau saprofite. Plăcerea şi trăirea vin din ansamblul experienţei sau, mai bine zis, totul funcţionează drept catalizator ce te poartă „acolo". Unde anume, depinde de structura ta internă, dar jocul totuşi vine cu o direcţie destul de clară. Cert este că, oricât de meşteşugite, cuvintele se amestecă într-un zumzăit surd, culorile şi contrastele se contopesc într-un mozaic înceţoşat, iar zgomotul valurilor te mişcă lin, purtându-te... în altă parte.

Din această pricină, Dear Esther ar putea să displacă sau cel mult să stârnească un soi de admiraţie distantă şi rece din partea indivizilor cerebrali, puşi pe observaţie şi disecţie, sclavii întrebărilor şi ghicitorilor. Dacă ar fi luat la mână mai degrabă de un om al ritualului, un filo-şamanist în căutarea catalizatorului perfect, va străluci la potenţialu-i maxim.

Confortably numb

În primul rând, să nu credeţi că pun sintagma de mai sus ca gest admirativ sau încercând să asociez în vreun fel măiestria producătorilor cu cea a membrilor Pink Floyd. Mărturisesc că, în ciuda vorbelor frumoase pe care le pot spune despre el, pe mine nu m-a prea atins, iar în momentele în care m-am lăsat purtat în direcţia în care a vrut vocea jocului, n-a trecut mult şi am luat-o înapoi la sănătoasa. Nu de frică şi nici din frustrarea de a nu putea face faţă vreunui adevăr de rang înalt, ci mai degrabă din dezgust. Fiindcă, dincolo de porţile învăluite în ceaţă prin care te ademeneşte Estera să păşeşti se află golul interior. Disperarea. Depresia. Boala sufletească. Nişte stări mizerabile, învelite în ornamente lirice, menite să le dea legitimitate şi estetism. Estetica urâtului, care se străduieşte să ascundă un „ trist poet, rătăcitor prin timp şi spaţiu, căruia i-a fost răpită muza". Sau altfel spus, pe şleau, o fiinţă blestemată. Nu din pricina pierderii suferite, ci dintr-un rău izvorât de propria atitudine şi modul în care se raportează la Univers sau mai bine zis de felul în care raportează Universul la el. Cineva care a pierdut sau a refuzat din start contactul cu divinitatea autentică şi care, părăsit de protezele spirituale în jurul cărora îşi construise viaţa, se sfârşeşte lent, putrezind definitiv pe interior cu mai mult timp înainte să moară cu adevărat. Un fel de zombie destul de frecvent întâlnit în zilele noastre.

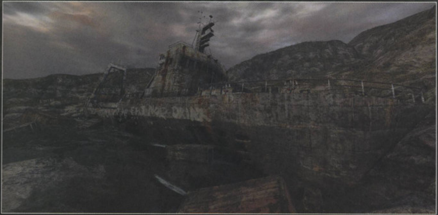


Dincolo de aversiunea metafizică pe care o am faţă de ceea ce-mi evocă Dear Esther, am constatat că un joc nu trebuie să se lipsească neapărat de gameplay ca să poată fi în acelaşi timp poetic. Iată, am trăit momente intense JUCÂND S.T.A.L.K.E.R., Thief sau Cryostasis. Nici nu mai vorbesc de starea total aparte pe care mi-a dat-o clasicul Silent Hill 2 sau de teroarea pură sub care m-a înlănţuit Call of Cthulhu. Ba chiar am putut contempla la soarta lumii în timp ce trimiteam biluţele de Goo pe altă planetă, către un viitor incert, dar luminos, îndrăznesc să sper. Nici New Vegas nu m-a dezamăgit deloc la capitolul ăsta, cu toate că porţia de joacă este cel puţin la fel de suculentă precum atmosfera şi scriitura. Atunci, pentru ce să limitezi omul la a impersona o fantomă care pluteşte doar pe suprafeţele prestabilite dintr-o hartă de joc care mimează vastul, fără măcar posibilitatea de a interacţiona cu mediul în mai multe feluri, din proprie iniţiativă?

Dear Esther nu este nici măcar un joc de explorare, fiindcă tot ce poţi face este să urmezi cuminte potecile accesibile, înfrânându-ţi dorinţa de a face şi altceva decât au stabilit creatorii lui. Tot ce poţi face este să păşeşti pe drumul şerpuitor al protagonistului, ascultând istorioara, până ajungi la timpuriul final unic. Şi chiar dacă, la o singură parcurgere, anumite pasaje vor rămâne neascultate, iar experienţa diferă de la un jucător la altul, nu prea găsesc niciun imbold de a-l rejuca. Vreodată. Mi s-a părut că pe alocuri mă tratează cu aroganţă, pe care n-am suportat-o niciodată prea bine, dar mai ales m-a izbit sentimentul că oamenii ăştia au pus la cale experienţa nu dintr-o trăire autentică, ci pentru simplul fapt de a face şi vinde artă... de dragul artei. Se autoetichetează ca fiind „artsy", mizează chiar pe asta pentru a se vinde (şi a reuşit) şi ajunge cumva în zona „show and tell", precum penibilul Deathspank, pe care nu l-am putut juca prea mult din pricina excesivului „la semnalul următor, veţi râde". Nu! Nu mă voi amuza, înfiora sau la doar pentru că un producător mă îndeamnă la asta, iar decizia dacă ceea ce am în faţă este, pentru mine, artă sau nu îmi aparţine în totalitate, o descopăr eu. Sentimentele nu sunt un bun de larg consum. Şi, la drept vorbind, mă joc în primul rând pentru gameplay, iar arta din jocuri îmi place să fie discretă, ascunsă, nu expusă ca pe o tarabă. Cât despre scrituri bune, cred că nu mi-ar ajunge o viaţă pentru toate cărţile infinit mai bune decât orice experienţă digitală. Aşa că, deşi înţeleg de ce multora le-ar plăcea, nu pot subscrie defel.

■ **Caleb**





VERDICT LEVEL

\+
- prezentare audiovizuală superbă, care te va bântui o vreme
- scriitură şi voice acting de foarte bună calitate
- inovează, încercând

\-
- scurt, lipsa de interactivitate devine supărătoare
- alte titluri oferă atât poezie, cât şi gameplay
- pe alocuri arogant şi snob, „artă de... amorul artei"

PE SCURT:

Nu este cu adevărat un joc, ci mai degrabă o expoziţie lirică minimalist-interactivă, un poem spus şi ilustrat dinamic. Nu va fi pe placul tuturor, însă merită încercat, măcar pentru experienţa digitală aparte pe care o propune.

7

Gen Adventure **Producător** thechineseroom / Robert Briscoe **Distribuitor** thechineseroom **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** dear-esther.com

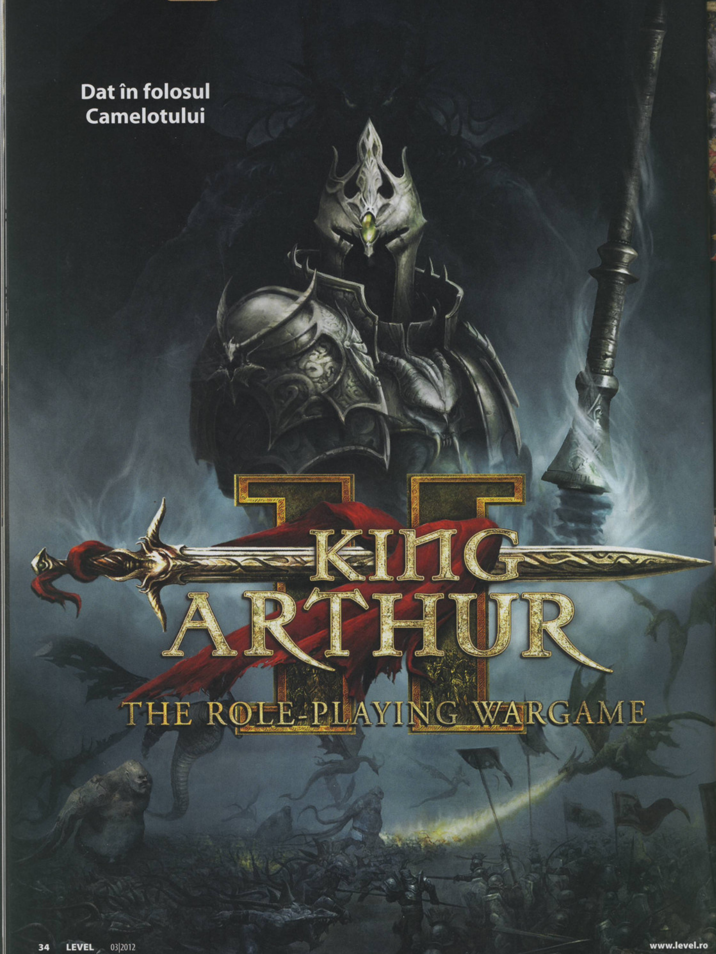
CERINTE MINIME:

Procesor PIV / Athlon64 3 GHz **Memorie** 1 GB **Video** 128 MB, Shader Model 2.0

ALTERNATIVA AMNESIA: THE DARK DESCENT

Un indie survival horror excelent de la creatorii Penubra, care musteşte de atmosferă, dar oferă şi gameplay consistent. Autorii lui Dear Esther, thechineseroom, produc acum A Machine For Pigs, joc plasat în lumea Amnesia.

Dat în folosul Camelotului





Multe lacrimi de durere și nefericire a provocat acest joc. Știu doar cât a plâns și blestemat cioLAN pe King Arthur și toată echipa producătoare din spatele său. Mi se rupea inima când îl auzeam cum ofta și șoptea cifre cât era ziulica de mare, cu lacrimile șiroindu-i pe obraji. La un moment dat, mi-am luat inima-n dinți și am întrebat cu oroare: „Mărite cioLAN, ce iaste toate acele cifre pe care le tot blastămi?". „Iaca, fiule... decât fps-urile ce le are marea revoluție gameristică ce se cheamă King Arthur 2 The Roleplaying Game."

Căci dacă nu ai ultima rachetă de calculator inventată azi, poți sta tu și în cap, că tot nu vei face jocul să se miște cu mai mult de cinci, șase frame-uri pe secundă. Norocul meu face că am un calculator mai de Doamne-ajută, ce i-a rămas mic unui văr din Germania. Și așa am





ajuns să fiu unul dintre fericiții ce pot juca King Arthur 2 cu setări decente, la o rezoluție rezonabilă și cu un frame rate ce nu îți defragmentează retina. Cu toate că jocul are la cerințe minime listat un calculator ce nu este deloc un vis pentru foarte mulți dintre noi, realitatea este cu totul alta. Iar realitatea devine și mai cruntă când, după ce geme forumul jocului de protestele celor care l-au cumpărat, producătorii nu fac mare lucru pentru a rezolva problema performanței. Ba nici măcar nu deschid gura să spună că sunt conștienți de problemă și caută o soluție.

Prin ceață și prin ploaie

Încerc să sar peste problemele legate de performanță și să ajung la ce are jocul de oferit, dar tot nu pot privi cu ochi buni un joc ce îi pune probleme unui calculator cu șase giga de RAM, un procesor i7 vârf de gamă și o placă video de douăzeci de milioane de lei. Căci, cu toate că este jucabil, nu rulează fără sacadări. Dimpotrivă, sunt momente în care frame rate-ul coboară și sub douăzeci de fps.

Așa că, celor care încă nu au încercat jocul și doresc să îl cumpere le recomand să fie foarte conștienți de configurația calculatorului și să nu înjure ca cioLAN după ce dau patruzeci de euro pe el.

Am devorat primul King Arthur The Roleplaying Game în câteva zile. Am plâns când am dat nas în nas cu unitățile Unseelie și am râs când am putut și eu să le folosesc. M-am bucurat enorm de acel joc, așa că vă dați seama că de-abia am așteptat să mă joc și King Arthur 2. Eram curios ce mai face Arthur și cu cine se mai bate, dacă Merlin mai e măgar sau nu... știți voi, chestii d-astea de la curtea regală.

Dar iată că, deși jocul poartă tot numele Regelui Arthur, eroul principal nu mai este el, ci fiul său, William

REGELE ARTHUR
zis și Nănașul

Se presupune că regele Arthur ar fi trăit d-adevăratelea și a fost văr cu Duncan MacLeod, dar cu mult mai în vârstă. Și-a făcut pentru prima oară apariția în comitatul englezesc la începutul secolului al doilea î.e.n., când un grup de orci și vreo două cete mai mici de hobbiți s-au apucat să își împartă între ei averea unei mici familii de celți strămutați din ceea ce urma să fie peste mulți ani Perth-ul. La prima sa apariție, Arthur nu a fost chiar cel cunoscut din legendele erei următoare, dar s-a descurcat și atunci onorabil. Și orcii, și hobiții, dar și oamenii au plecat mulțămiți pe drumurile lor, după ce Arthur le-a mediat problema pământului în mod echitabil. Tot atunci s-a întâlnit și cu Merlin, dar despre el în oglinda următoare.

Apoi a venit era următoare, în care Arthur a devenit Regele Arthur, a luat Camelotul în regim de administrație și s-a înconjurat cu diferiți cavaleri, care mai de care mai pricepuți în ale administrației. Nici unul dintre ei nu era mare sculă pe basculă înainte de a veni Arthur la putere, dar majoritatea îi erau fini. De aceea era și alintat de către apropiați ca Nănașul sau Rică Arturică.







are leacul miraculos. Buun!

O bună parte a jocului se petrece pe harta mare, cea pe care te plimbi cu unitățile pentru a ajunge dintr-un comitat în altul. Aici cucerești orașe și sătucuri mai mult sau mai puțin importante, aici faci sau rupi alianțe și aici faci multe dintre quest-urile ce nu necesită cafteală.

Căci da, deși nu simți nicicum că faci parte din familia lui Pendragon, iar scopul tău este de a face ca întreaga hartă să aibă aceeași culoare, cam la fiecare anotimp, pe hartă apar ca ciupercile diferite quest-uri ce se rezolvă printr-un click fest generic. Fiecare dintre aceste quest-uri este o mini aventură ce are loc în mod text, iar în funcție de alegerile tale vei primi diferite recompense. În principiu, ai vrea să treci prin ele și să alegi aleatoriu opțiunile puse la dispoziție, doar pentru a trece mai departe și a ajunge unde vrei, de fapt, cu adevărat să Pendragon. Cei de la Paradox și Neocore au trecut dincolo de povestea cunoscută a lui Arthur și a sabiei sale magice, la momentele în care Arthur a primit cadou un șiș în spate, cavalerii Mesei Rotunde s-au împrăștiat care pe unde a văzut cu ochii, iar întreg regatul se face bucățele. Arthur zace din ce în ce mai beteag într-un pat, iar Billie, tânărul Pendragon, pleacă în căutarea lui Merlin, pentru a vedea dacă acesta poate face ceva magie doftoricească.

Din nefericire, povestea nu prea contează în KA2, este prea puțin prezentă în spirit pentru a te face într-adevăr să simți că ești acolo. De multe ori, ești atât de prins în quest-urile secundare, în bătăliile pe care le duci pe toată harta și de deciziile economice pe care trebuie să le iei, încât uiți, de fapt, care este scopul jocului. Ah! trebuie să îl găsesc pe Merlin, care







MERLIN zis și Marele Mic

Pe când Nănașul împărțea dreptate la temelia Perthului, unde orcii, hobiții și oamenii se păruiau pentru o palmă de pământ desțelenit, Merlin făcea și el parte dintre năpăstuiții aflați în conflict. El se afla în tabăra hobiților, dar nu prea își găsea locul printre aceștia deoarece suferea de gigantism, fiind de talia unui om în toată firea. De când era mic, era mare, iar hobiții, ca orice om mic de înălțime, erau răi de gură. Așa că Merlin era ciuca bătăilor, mai ales că era mai blând din fire și nu răspundea provocărilor decât prin zâmbet. Prin urmare, piticoții l-au batjocorit cu numele de Marele Blând. Când Merlin s-a făcut mare, singurii cu care se înțelegea erau copiii hobiților și, ca totul să fie în regulă pe hârtie și să poată petrece mult timp împreună cu cei mai mici mici, Merlin a intrat în show biznis și s-a făcut magician. Era marea atracție a zilelor de naștere, deoarece nimeni nu scotea mai mulți iepuri ca el din pălărie și nimeni nu făcea animale de baloane mai pline de viață ca Merlin.

Dar, la un moment dat, plictisit și scârbit de mizeriile din show biznis, Merlin a plecat cu o forță milițienească hobițiană să recupereze o bucată de pământ din Shire, ce acum era contestată atât de orci, cât și de oameni. Acolo s-a întâlnit cu Nănașul, care a fost primul suflet ce nu s-a uitat la Merlin ca la un freak, așa că au devenit prieteni la cataramă. Tot Arthur l-a învățat pe Merlin să poarte robe lungi până în pământ, ca să-și ascundă zestrea picioarelor păroase de hobit, pentru a se putea ascunde liniștit printre oameni.









ajungi – în luptă. Dar trebuie să fii atent ce alegi, deoarece, la fel ca în KA1, câștigi reputație cu creștinii sau cu druizii și devii tiran sau un monarh luminat. Asta te ajută în a debloca unități speciale fiecărei facțiuni, fără de care mai încolo nu prea te poți descurca. Astfel, trebuie să fii atent ca alegerile tale de acum să nu le anuleze pe cele făcute în quest-ul trecut.

Tot în funcție de facțiunea pe care o alegi să o reprezinți, mai ai acces și la diferite acțiuni în panoul de diplomație al jocului, dar este atât de irelevant, căci poți termina jocul și fără să îl deschizi. Nu seamănă deloc cu Crusader King la capitolul diplomație.

Ca să nu o mai lungesc atâta, vă spun exact ceea ce contează. Dacă te descurci în luptă, poți termina jocul chiar dacă ești cel mai prost diplomat. Căci, deși, după cum am spus, petreci tare multă vreme pe harta strategică, jocul se dezlănțuie doar când intri pe câmpul de luptă.

Foarte asemănător pe câmpul de luptă cu Total



LANCELOT zis și Marinaru'

Deși un personaj îndrăgit al legendelor cu Rică, Lancelot a apărut destul de târziu în plan, deoarece se pare că și-a petrecut tinerețile pribegind prin lume, căutându-și norocul. La fiecare șuetă, priveghi sau băută înainte de o luptă, Lancelot scăpa niște rom pe gât și povestea cui stătea să-l asculte aventuri de pe toate mările și oceanele pământului. De aceea, cavalerii mesei rotunde îl mai necăjeau poreclindu-l Marinarul, dar numai când era trotilat bine, bine, căci era iute la mânie și degrabă vărsătoriu de sânge. Lancelot era cel mai viteaz dintre toți cavalerii lui Arthur și de aceea era primul în luptă. Iar pentru că era primul în luptă, era și cel care primea cele mai multe lovituri în țeastă de la inamici, motiv pentru care, la un moment dat, a luat-o un pic pe arătură și a călcat urât de tot pe bec. A atentat la fructul interzis. La cireșica lui Guinevere.

Poate mulți dintre voi au auzit pe la școală, pe la televizor sau prin spatele blocului, de la vreun tocilar, despre Marea Schismă și cum că ar avea ceva legătură cu biserica și cu Doamne-Doamne. Minciuni, Marea Schismă a avut loc când Regele Arthur a aflat de la prieteni că Marinaru' s-a repezit cu pofte piraterești să-i jefuiască nevasta de inocență. Atunci s-a rupt lumea-n două și s-a schismat legătura între cei doi. Noroc că, după vreo două aspirine și o noapte bună de somn, Lancelot a realizat ce a făcut, și-a cerut scuze în primul rând sieși, iar apoi părinților miresei și apropiaților acesteia și a plecat urgent cu vaporul de cinci spre Indii, unde a inventat ceaiul de mentă.







GUINEVERE
zisă și Lumina Ochilor Lui



Pentru că le era greu oamenilor să spună Lumina Ochilor Lui, unul mai pișicher a prescurtat porecla reginei în lol. Astfel, acum, toată lumea când o vedea intrând în cameră își dădea coate și șușotea lol, lol printre dinți. Și aveau și de ce. Guinevere era unică. Cea mai cea dintre cele mai cele. Nimeni nu i se putea ridica nici până la genunche.

Un exemplu tipic de poveste de dragoste modernă, în care fătuca de la țară de șaptesprezece anișori neîmpliniți se îndrăgostește lulea de antreprenorul bătrân, dar ținut bine prin injecții cu aur lichid, în ale cărui brațe puternic ofilite găsește iubirea și împlinirea pe care a căutat-o toată viața ei. O poveste de dragoste ca între Monica și Irinel. Columbeanu. Lol.

Acum câteva guri rele s-au găsit, evident, să caute nod în papură, să o ponegrească pe frageda pupilă și să inventeze povești despre cum adevăratul test al cavalerilor mesei rotunde trecea prin patul lui Guinevere, dar știm sigur că sunt doar invidiile și geloziile de la curte, unde lumea se plictisește și nu are altceva de făcut decât să se uite pe gaura cheii și să angajeze vrăjitoare negricioase care să lege și să dezlege.

War-ul, King Arthur 2 strălucește și în același timp face niște prostii mari cât casa. Arată absolut bestial, dar, pentru cei care vin obișnuiți din Total War cu un control total asupra unităților, cu posibilitatea de a le aranja pe rânduri și coloane după cum vor și de a le controla la perfecție ca un adevărat general, KA2 va fi un coșmar la început.

După ce îi prinzi însă șpilul, începi să te distrezi pe câmpul de comandă, mai ales după prima jumătate a jocului, când ajungi să controlezi unități cu adevărat spectaculoase, ca demoni sau arhangheli înaripați, licantropi, gargoi, giganți și tot felul de astfel de asemenea lighioane de poveste pe care jocurile ca Total War le-a ignorat pentru realismul istoric. Dar dacă ești la fel ca mine, te va durea inima să renunți la una dintre unitățile tale veterane, pentru a trece pe ceva nou și insolit. Eu unul sunt maniac cu perfecțiunea pe câmpul de luptă și cu a pierde cât mai puțini soldați. După cum veți vedea din imaginile atașate articolului, am reușit chiar performanța de a nu pierde nici un soldat, în timp ce inamicul a pierdut spre două mii. Așa că, unitățile

mele au crescut de-a lungul timpului odată cu eroul și sunt dezvoltate la maximum. Ca urmare, iată greutatea deciziei de a renunța la ele, pentru a lua o alta, care în momentul respectiv este mai slabă. Plus că este și problema obișnuinței.

Când au lansat primul King Arthur, lumea se dădea de ceasul morții că jocul este mult prea greu în luptă. Era într-adevăr greu, dar era o provocare căreia dacă nu îi puteai ține piept, treceai jocul pe easy. Iar atunci era easy. După toate aceste plângeri, producătorii au lăsat ștacheta să cadă rău de tot, iar jocul pe normal nu îți pune nici un fel de probleme. Dacă treci în schimb pe hard, jocul devine frustrant. Nu pentru că AI-ul devine brusc un adevărat ninja pe terenul de luptă, ci pentru că unitățile adverse devin mult mai rele și mai greu de dat jos. Astfel, tactica AI-ului este aceeași, iar a ta trebuie să se modifice doar pentru a contracara boost-ul de hp și damage. Iar







asta o faci prin unitățile ranged, care, la fel ca în orice joc de genul, sunt cele mai overpowered unități disponibile.

Dacă tot vorbim despre unități, să vorbim un pic despre eroi. La fel ca în primul joc, eroii sunt de trei tipuri: sage, warlord și champion. Adică, un fel de vrăjitor, un fel de super războinic de aproape și un fel de unitate de suport. Dar, dintre toți, vrăjitorul este de departe cel mai periculos. Din primul moment în care pornești jocul și până în ultimul, vrăjitorul este cel care îți câștigă lupta. Este chiar nedrept de cât de overpowered este acest erou. Au fost hărți pe care am curățat armate întregi doar cu eroul sage. Dar de asta este de vină și AI-ul, care este muci. Să explic. Hărțile se reciclează destul de des. Foarte des, vei lupta pe aceeași hartă de la o trecătoare din munți. Inamicul apără, tu ataci. Inamicul se baricadează bine de tot pe marginea trecătorii, iar tu, dacă ești dobitoc, ar trebui să treci prin furcile caudine. Doar că tu nu ești dobitoc, dar AI-ul este. Așa că înaintezi cu eroul mag, a cărui rază pe vrăji este cu muuult mai mare decât a unităților ranged ale inamicului și începi să-i toci. AI-ul nu atacă, stăruind în hotărârea sa dementă de a te atrage în ambuscadă. Doar că, după cinci minute, întreaga sa armată este hrană la viermi, iar ai tăi stau liniștiți la un grătar în vale.

Având în vedere că jocul nu este făcut să aibă și multiplayer, unitățile nu sunt deloc echilibrate, iar strategia câștigătoare nu este numai una. Totul ține de modul de joc preferat. Îți place să dai cu măciuca? Nici o problemă, o poți face și poți câștiga lupta și așa, doar că să fii pregătit să pierzi multe unități în lupta de aproape. Vrei să mergi pe minimum de pierderi? Folosește unitățile ranged și ambuscadele arcașilor combinate cu slow-ul dat de miliardul de vrăji aflate la dispoziție.

Păcat că nu are multiplayer. Ar fi fost cu totul și cu totul alt joc.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- unități magice spectaculoase
- grafica

−
- controlul unităților
- foarte prost optimizat
- prea ușor pe Normal, prea dificil pe Hard

PE SCURT:
Cu toate că are marile probleme legate de cerințele exagerate, problema AI-ului și a pierderii timpului pe harta strategică, jocul mi-a plăcut. Nu pot spune de ce. Ba da, pot. Pentru că nu a fost Total War. Pentru lipsa nevoii de realism, pentru vrăjile puse la dispoziție și pentru unitățile de legendă cu care am putut să lupt alături. Un semi Total War de poveste.

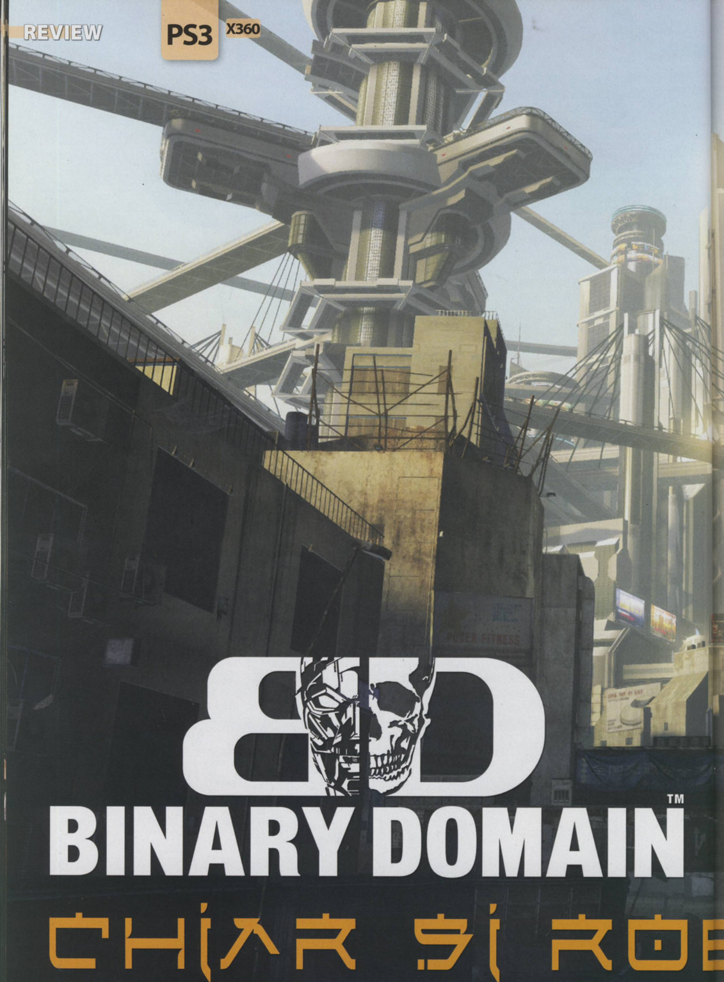
6.5

Gen TBS **Producător** Neocore Games **Distribuitor** Paradox Internactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** kingarthurii.com/

CERINȚE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** minim 8800GT 512 VRAM

ALTERNATIVA TOTAL WAR: SHOGUN 2
De ce 2-ul? Pentru că este cel mai nou. Pentru că arată cel mai bine. Pentru că este cel mai bun al seriei și pentru că, dacă îți place stilul, dar nu King Arthur 2, sigur o să îți placă Shogun 2.

PS3 X360



BINARY DOMAIN™

CHIAR ȘI ROB



Orice fan al litaraturii SF este familiar cu ideea înlocuirii forței de muncă umane cu roboți. Unelte care nu ar obosi niciodată, ar îndeplini sarcinile cu precizie și în cel mai scurt timp posibil în scopul creșterii calității și productivității. Probabil că în viitor, în cazul în care populația Pământului ar scădea drastic, aceasta va fi o soluție. Dar oare ce s-ar întâmpla dacă s-ar merge și mai departe, dacă lăsăm în seama roboților chiar și posibilitatea de a decide ce este mai bine pentru omenire și ce nu? Cum ar fi dacă la un moment dat acei roboți ar deveni conștienți de sine și ar ajunge la concluzia că cea mai bună soluție de a stopa numărul alarmant de decese din rândul populației umane este conservarea ei în borcane? Sau și mai grav, roboții s-ar pot răscula. Poveștile cu roboți au fascinat și vor continua să fascineze oamenii de știință și fanii SF în egală măsură, iar literatura și filmele de profil vor continua să imagineze noi și noi scenarii, chiar dacă de multe ori apocaliptice. Dar nici industria jocurilor nu s-a lăsat mai prejos, la baza lui Binary Domain, de exemplu, stând un scenariu care exploatează cu măiestrie tema interacțiunii dintre oameni, roboți și moralitate. Vorbim însă despre un titlu pe care nici măcar nu l-aș fi băgat în seamă la această oră, dacă nu ar fi fost un trailer vizionat în urmă cu câteva luni din greșeală. Mai mult, filmulețul nu mi-a trezit deloc interesul pentru joc, pentru simplul motiv că secvențele trimiteau cu gândul la un shooter de duzină și cam atât.

BOȚII VISEAZA







Însă tocmai când credeam că n-o să am nimic cu adevărat deosebit de așteptat cu înfrigurare în 2012, oamenii de la SEGA au pus ceva mai mult suflet în promovarea jocului înainte de lansare, iar eu am întrezărit pentru întâia oară o adevărată comoară narativă ascunsă în spatele unui shooter aparent de duzină. Prin urmare, am început să-l urmăresc îndeaproape, iar la scurt timp după lansare m-am pricopsit cu el în brațe. Lucky me!

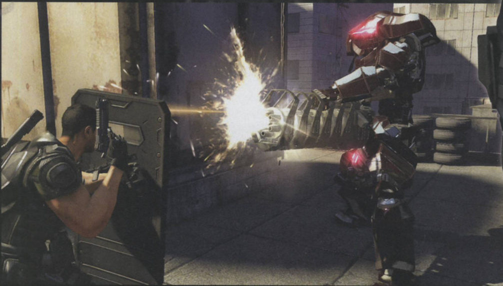
I, Robot?!

Acțiunea din Binary Domain se petrece într-un viitor nu foarte îndepărtat în care zonele suprapopulate de pe Pământ au fost măturate de ape. Cei care au supraviețuit potopului au reclădit apoi orașele pierdute pe ruinele celor vechi, iar operațiunile au durat relativ puțin timp, mulțumită roboților care avansaseră până la stadiul în care puteau executa majoritatea îndeletnicirilor umane. Puțini știu însă că roboții avansaseră de fapt până la stadiul în care înfățișarea și comportamentul lor puteau fi cât se poate de umane, umblând printre oameni asemenea unor cetățeni obișnuiți, fără a putea fi deosebiți. Celor puțini, le sunt cunoscuți sub denumirea de Hollow Children (copii fără suflet) și nici chiar ei nu conștientizează că sunt roboți.

Construirea roboților umanoizi cu conștiință de sine este însă interzisă de către Convenția de la New Geneva, care nu întârzie să trimită o echipă specială multinațională alcătuită din soldați de elită, pentru a le elimina creatorii. Dan Marshal, eroul din postura căruia participăm la evenimentele din joc, este tocmai un astfel de soldat, membru al unei echipe speciale americane ce are drept obiectiv infiltrarea într-o companie japoneză specializată în fabricarea de roboți. Compania se numește Amada, iar omul din fruntea ei trebuie capturat și interogat imediat pentru a se afla adevărul despre mașinăriile cu înfățișare umană care au speriat Vestul, dar mai ales scopul lor.

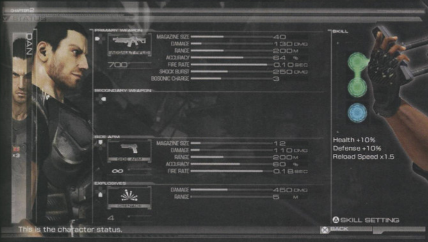
V-ați prins deja că Binary Domain are foarte multe în comun cu filmele SF, mai ales cu cele care explorează groaza ce-l cuprinde pe subiect atunci când constată că nu este ceea ce credea că e. Ideea în sine nu este nouă (vezi Animatrix, capitolul The Second











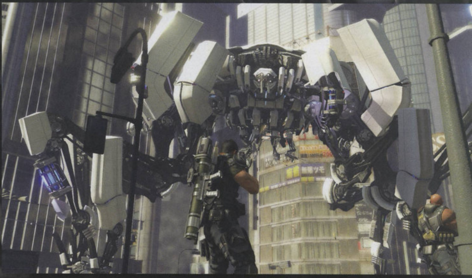


Renaissance sau serialul TV Battlestar Galactica), însă Binary Domain are propria sa poveste despre roboți și relațiile lor cu oamenii, scrisă și spusă extrem de bine mai ales prin intermediul unor scene memorabile. Dar mai întâi să ne luăm la trântă cu roboții.

Contact

Din punct de vedere al gameplay-ului, Binary Domain este un joc de acțiune, un shooter a cărei campanie solo poate fi experimentată pe trei niveluri de dificultate, iar checkpoint-urile sunt dese și bine plasate. Pe nivel mediu de dificultate, inamicii se descurcă bine în a flanca și organiza atacuri și rămân abordabili de la un capăt la celălalt al jocului, dar fără a deveni plictisitori, deoarece tocmai faptul că te iei de guler cu niște roboți deschide o mulțime de posibilități. De exemplu, dacă ai retezat picioarele unui robot umanoid, acesta va continua să atace târâș și chiar să te ia prin surprindere dacă nu ești atent, încolăcindu-și brațele în jurul tău și strângând cu putere. Îi poți chiar și decapita, iar ei vor continua să tragă ca bezmeticii în toate direcțiile, măcelărindu-se între ei, fapt ce m-a încurajat să le țintesc din ce în ce mai des capetele, doar pentru a mă amuza pe seama lor.

Dar roboții umanoizi, deși majoritari, nu sunt singurele specimene combatante, existând o mulțime de variante mult mai bine înarmate și blindate, inclusiv roboți dotați cu scuturi, dar și replici enervante ale unor gândaci care se lipesc de tine și fac bum. Există până și roboți-ninja, care se mișcă cu iuțeala fulgerului și se cațără pe pereți, dar cele mai multe amintiri rămân legate de întâlnirile cu boșii. Sunt incredibil de spectaculoase, mastodonții venindu-ți în întâmpinare echipați cu arme puternice, cum ar fi lansatoare de rachete ghidate prin laser, ce pot fi lansate în salve de câte zece, și mitraliere monstruoase. Luptele împotriva lor sunt deseori solicitante, fiind necesară lovirea cu precizie a unor puncte slabe, pentru ca apoi să le exploatezi în avantajul tău. Într-o astfel de luptă am fost nevoit să urc pe acoperișul unei clădiri, să mă arunc de pe ea în spinarea unui robot înalt cât patru etaje și să țintesc o zonă mai puțin protejată de pe capul acestuia. În tot acest timp namila se zbătea, iar eu nu știam de ce să mă mai țin ca să-mi păstrez echilibrul. Iar asta avea să fie doar începutul.











Adesea, pentru a "echilibra" raportul de forțe, Marshal luptă alături de câțiva camarazi, fiecare cu propria lui specializare ce poate fi extrem de utilă în anumite situații. Astfel, dintre cei șase membrii ai echipei multinaționale, poți alege doar doi la începutul fiecărei misiuni, neexistând apoi posibilitatea de a-i schimba cu alții mai potriviți într-o situație ulterioară. Prin urmare, trebuie să alegi cu atenție, pentru că nu știi exact care îți va fi mai util în următoarea misiune, iar omul potrivit la momentul potrivit îți poate face munca mai ușoară. Fără el, poate că misiunea este mai palpitantă, însă vă asigur că, indiferent ce ați alege, satisfacțiile sunt garantate.

Un aspect oarecum unic îl reprezintă faptul că îți permite să comunici cu camarazii din echipă prin intermediul headset-ului, numărul de cuvinte și fraze pe care le recunoaște și acceptă jocul fiind impresionant. Din păcate însă, nu am avut un headset la dispoziție și a trebuit să mă mulțumesc cu împărțirea replicilor din butoane.

Cert este că odată ce ai pus mâna pe Binary Domain, cu greu îl mai poți lăsa din mână. Povestea este captivantă, iar gamplay-ul foarte variat, având la bază un sistem de cover similar celui din Gears of War. Acțiunea este continuă, purtându-te de la un măcel la altul printre clădiri, în interiorul acestora și pe șosele, surprinzându-te când trăgând în urmăritori de pe capota unei mașini, când zburdând cu jet ski-ul prin catacombele orașului, iar lista ar putea continua. În Binary Domain nu ai timp să te plictisești.

În afara campaniei solo, există o serie de moduri de joc în multiplayer, cum ar fi clasicele Free For All și Team Deathmatch, Domain Control (ce presupune capturarea unor obiective și menținerea lor cât mai mult timp posibil), Team Survival (ultima echipă rămasă în picioare câștigă), Data Capture (un fel de CTF, însă steagul este înlocuit cu un modul de date), Operation (una dintre echipe apără un obiectiv, iar cealaltă se zbate să-l arunce în aer) și Demolition (fiecare echipă încearcă să distrugă obiectivele celeilalte simultan). Nimic cu adevărat original, însă multiplayer-ul are meritul de a prelungi substanțial viața jocului după terminarea campaniei solo.

Din nefericire, campania solo nu poate fi jucată și în co-op, pentru pasionați existând doar un mod Invasion, în care patru jucători trebuie să supraviețuiască unui număr însemnat de atacuri în valuri ale roboților. Din nou, nimic cu nou, însă măcar avem parte de mai multă varietate, dată de diversitatea hărților.

Măcel

Cei care au jucat jocuri din seria Gears of War, nu vor avea probleme în a se acomoda imediat cu sistemul de joc. Te poți adăposti cu ușurință și natiralețe după ziduri, baricade și autoturisme pentru a te feri de gloanțele inamicului și poți răspunde cu aceeași monedă imediat după ce acesta a băgat, la rândul lui, capul la cutie. Este mai dificil în cazul roboților care te împroașcă cu gloanțe din aer, bâzâind pe deasupra ta cu ajutorul unor drone „joben" (chiar așa arată), situație în care este mai ușor să nimerești drona decât încărcătura care se bălăngăne sub ea, rezultatul fiind același.







De la adăpost, eroul poate trage și orbește peste obstacolul în spatele căruia s-a ascuns, pentru a liniști puțin apele de partea ealaltă a baricadei, suficient cât să punem la cale o mică strategie de evadare din strânsoare.În plus, pușca de asalt dispune de un al doilea mod de foc, o minge energetică care îi poate da adversarul pe spate sau înlătura diverse dărâmături din cale.

Dacă ești pus la pământ, poți folosi unul dintre pachețelele de sănătate din dotare pentru a te resuscita singur, iar dacă nu ai așa ceva, unul dintre camarazi sigur te va ajuta, cu condiția să dețină așa ceva. La rândul tău, poți face același lucru pentru ei, însă mare atenție cum drămuiești pachețelele, pentru că moartea oricărui membru al echipei echivalează cu întoarcerea la ultimul punct de salvare.

Arma principală din dotare poate fi schimbată oricând cu alta, lăsată în urmă de unul dintre adversarii pe care tocmai i-ai răpus, de unde rezultă că muniția nu este o problemă. Similar modelului din Gears of War, celelalte trei sloturi dedicate armelor tale sunt ocupate de un pistol, grenade și orice alt tip de armă de care te împiedici pe stradă.

Principala armă a lui Dan, precum și cele ale camarazilor săi, poate fi îmbunătățită la diverse stații presărate prin joc, aceste magazine ocupându-se cu comercializarea lor în schimbul punctelor pe care le dobândești tocând roboți. Astfel, poți crește eficiența și putearea de foc. Din același loc mai pot fi cumpărate pachete de sănătate, muniție și nanomașini, care sporesc abilitățile eroului și oamenilor săi din subordine.

Le poți ordona camarazilor să atace sau să se avânte cu capul înainte, iar apoi îi poți recompensa cu complimente dacă au făcut treabă bună și astfel ajungem la un alt aspect interesant - nivelul de încredere (Trust) al camarazilor în tine, pe care o câștigi încurajându-i, purtând dialoguri cu ei și răspunzându-le într-un anumit fel la întrebări. Încrederea poate să scadă însă dacă, de exemplu, le răspunzi urât sau tragi din greșeală în ei. Cu cât este mai mare încrederea lor în tine, cu atât mai mari vor fi șansele ca ei să îți execute oridinele în toiul luptei, iar o încredere foarte mare poate influența chiar și unele cutscene-uri, precum și o serie de elemente din final.

Love Them Robots!

Închei prin a încerca să vă conving că grafica din Binary Domain este în ton cu producțiile cu care se bate, personajele sunt expresive și foarte atent modelate. La rândul lor, nivelurile sunt variate, iar roboțimea cu care te confrunți poate da dovadă de multă pricepere în a te flanca eficient, uneori cu foarte mare repeziciune. Și să nu uităm de aparițiile fenomenale ale unora dintre cele mai impresionante arătări cu care mi-a fost dat să mă confrunt vreodată într-un joc, coloși de metal parcă desprinși dintr-un Olimp al zeilor roboților, pe care n-o să-i uit niciodată.

Așadar, Studiourile Yakuza mi-au oferit o experiență fascinantă, dar tare mi-e teamă că jocul va fi trecut ușor cu vederea de titluri mult mai intens promovate și cu a căror lansare s-a intersectat când a ieșit pe piață. Și n-ar fi cinstit, pentru că Binary Domain își merită cu vârf și îndesat propria franciză. Long Live Japan!

■ KiMO



VERDICT LEVEL

+
- roboți interesanți, impresionanți și insistenți
- etapele dezmembrarării unui robot folosind gloanțe
- exploatează cu succes un subiect captivan

−
- Interacțiunea cu membrii echipei controlate de AI nu funcționează întotdeauna cum trebuie
- campania nu poate fi jucata în co-op

PE SCURT:
Dacă vă plac jocurile de acțiune, poveștile cu roboți și consecințele pe care o lume super-robotizată le-ar poate avea asupra societății umane, atunci Binary Domain nu trebuie ratat. În plus, luptele împotriva roboților din Binary Domain sunt adesea impresionante, dar și roboții în sine. Made in Japan, bineînțeles.

9

Gen Action **Producător** Yakuza Studio **Distribuitor** SEGA
Ofertant TNT Games **Online** sega.com/binarydomain

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 5
Schimbăm hoardele de roboți cu cadavre ambulante și obținem un action nu foarte diferit ca gameplay, însă Resident Evil 5 poate fi jucat și în co-op. În plus, e horror, dacă acesta poate fi considerat un plus.



Pe urmele banilor

PAYDAY THE HEIST

Înainte să mă joc Payday The Heist, toată afacerea asta a jefuitului de bănci mi se părea floare la ureche. Mă și vedeam, ca în filmele cu Al Capone, cu un papion la gât, un Tommy gun în mână și o floare la butonieră, intrând în BNR și urlând din toți bojocii: „Cine mișcă, mișcă-n brișcă!". Și eram convins că ar și merge. Norocul meu că nu am încercat niciodată, căci, din ce văd acum în Payday, mi-ar fi făcut the popos arșice în doi timpi și trei mișcări. Se pare că nu e deloc ușor să te iei în piept cu întreaga poliție, cu FBI-ul și mai știu eu ce forțe SWAT, SEAL sau alte alea.

Filmele și măgarii de la Holywood ne mint ca pe ultimii fraieri; nu este de ajuns să ai un pistol și tupeu ca să reușești cel mai mare jaf din istorie. Oare există o „Cartea recordurilor" pentru cele mai mari ratări?



Stai în banca ta, nu în a altora

Unul dintre cele mai grele, dar și mai interesante jocuri ale prezentului, Payday The Heist te pune în papucii unuia din echipa de patru zevzeci ce au curajul să se ia în piept cu forțele de ordine ale unui întreg oraș pentru niște mărunțiș. Un joc pe care, dacă nu ai cu cine îl juca în coop, mai bine nu îl cumperi, că te enervezi, Payday a reușit să mă țină în priză în mare parte a unui week-end, alături de Zuluf, cioLAN și un pic de Caleb. Apropo, dacă nu ați făcut rubeolă când erați mici, să nu-i citiți articolele lui Caleb de luna asta, că e posibil să vă umpleți de bubițe.

Fără nici un fel de introducere în poveste, fără nici un fel de explicații sau justificări, Payday pornește cu tine în fața unei bănci, pregătit sufletește să omori tot ce are pistol în mână și să furi tot ce merită. Jocul este, de la cap la coadă, acțiune pur sânge, fără să te lase să îți





tragi vreun pic răsuflarea, fără să îți clătești privirile cu gagicile, se pare, omniprezente în filmele cu mari jafuri și fără să te scârbești de accentele italo-americane ale mafiei la fel de omniprezente. Un joc cu bandiți care sunt orice altceva decât italieni. Slavă Domnului.

Payday nu are o poveste. Este doar povestea a patru criminali (Dallas, Hoxton, Chains și Wolf) ce trebuie să ducă la bun sfârșit șase misiuni. Majoritatea lor se învârt în jurul banilor, dar nu numai. Și o să vedeți. Deși este un shooter, nu este un shooter în care tragi ca berbecul în tot ce mișcă. Aici trebuie să caști ochii în cine tragi, căci, dacă nimerești un mațe-fripte, coate-goale prins și el ca prostul între părțile beligerante, pierzi. Ce pierzi? Secunde. Da, secunde. Secunde foarte prețioase, deoarece acestea înseamnă o echipă de trei sau una de patru. În cazul în care unul sau mai mulți dintre cei patru parteneri în ale crimei cad la datorie, poți să intri în tratative cu poliția pentru a face schimb de ostatici. Tu dai un civil pe care ai avut grijă să îl dosești bine, iar ei îți dau înapoi prietenul/prietenii. Cu cât ai omorât mai mulți civili, cu atât mai mult vor dura negocierile și tu vei fi cu un om mai puțin.

Omul în minus contează enorm, căci jocul este unul dintre cele mai grele ce mi-a fost dat să joc în ultima vreme. În sfârșit o provocare. Nu este greu prin faptul că mori în doi timpi și trei mișcări. Nu, că îți ia ceva vreme să dai colțul. Este greu prin faptul că polițiștii par că nu se mai termină și trimit valuri peste valuri să te înece în gloanțe. Iar misiunile implică multă mișcare, multă așteptare, iar apoi multă mișcare din nou.

Una dintre misiunile mele preferate este cea în care te duci pe nu știu care pod, îl arunci în aer la mijloc



MARI JAFURI
ALE VREMURILOR NOASTRE

2002, AEROPORTUL HEATHROW

Doi indivizi au reușit să fure 6.5 milioane de dolari de sub nasul vameșilor englezi fără ca aceștia măcar să prindă de veste. Cei doi hoțomani se pare că au beneficiat de ceva documente oficiale ce le-au permis accesul fără nici un fel de probleme prin aeroport. După ce au subtilizat valizele cu bani, au ieșit bine-mersi din aeroport, s-au suit într-o mașină ce purta însemnele British Airways și au dispărut ca măgarul în ceață. Mașina a fost găsită mai apoi incendiată pe marginea drumului, dar de bani, nici o urmă.



1963, JAFUL MARELUI TREN

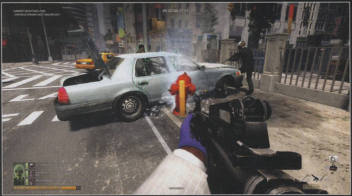
Pe 8 august 1963, 15 indivizi cu măști pe fețe au oprit trenul dintre Glasgow și Londra jucându-se cu semnalele luminoase ale căii ferate din Buckinghamshire. După ce l-au bumbăcit bine pe mecanicul locomotivei, au șutit 120 de saci de poștă ce conțineau 2.6 milioane de lire sterline în bancnote uzate. Poliția i-a prins nu mult după jaf, ascunși la ferma unuia dintre ei. Împreună, bandiții au primit sentințe ce au totalizat 300 de ani de pușcărie. Ronnie Biggs, unul dintre ei, a reușit să evadeze doi ani mai târziu și să fugă în Brazilia. Fără să îmi dau seama de ce, Biggs s-a întors din Brazilia în 2001 pentru a-și ispăși restul pedepsei.



1994, JAFUL DE LA CARLTON HOTEL

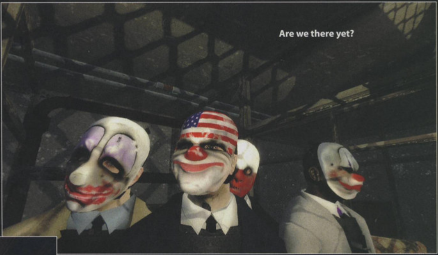
Conform Cărții Recordurilor, cel mai mare jaf de bijuterii de succes al zilelor noastre a fost cel de la hotelul Carlton din Cannes, unde, în 1994, trei hoți au intrat cu pistoale automate, au tras câteva focuri în aer și s-au făcut dispăruți cu bijuterii în valoare de 30 de milioane de lire sterline. Bandiții au dat dovadă de atât de mult curaj și sânge rece încât nici nu au avut nevoie să se folosească de gloanțe adevărate, deoarece, la investigațiile ulterioare, s-a aflat că gloanțele trase erau gloanțe oarbe.



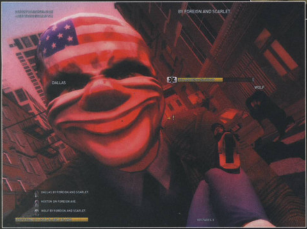




și ataci un convoi de mașini de la penitenciar ce transportă prizonieri. Treaba ta este să deschizi cu fierăstraie electrice patru autobuze ce transportă prizonieri și să îl găsești pe unul anume. Evident, tot timpul în care te aștepți ca fierăstraiele să taie blindajul mașinilor, polițiștii te călăresc de te ia naiba, iar tu trebuie să alergi de la un camion la altul pentru a repune în funcțiune uneltele ce se blochează din timp în timp. După ce îl găsești pe chinezoi, traversezi tot podul, te urci pe un bloc aflat în construcție, îl așezi pe un scaun special, ridici un balon și aștepți avionul să vină să îl pescuiască pe prizonierul salvat de tine. Iarăși așteptare, în care trebuie să te ferești de gloanțele lunetiștilor și să respingi val după val de polițiști. Când în sfârșit apare avionul, ratează prima trecere și trebuie să mai aștepți o tură. Sună distractiv, nu?! Nu e! Îți bubuie inima-n piept, partenerii tăi sunt cu nervii la pământ și aproape ai rămas fără muniție. Dar următoarea trecere avionul face ce trebuie, iar tu trebuie să cobori de pe bloc, să spargi blocada milițienească de la parter și să ajungi în capătul celălalt al podului, unde te așteaptă și pe tine salvarea. Totul contra timp. După ce termini această misiune, ai impresia că nimic nu îți poate sta în cale, dar promiți că nu vei mai face niciodată așa ceva. Bestial.



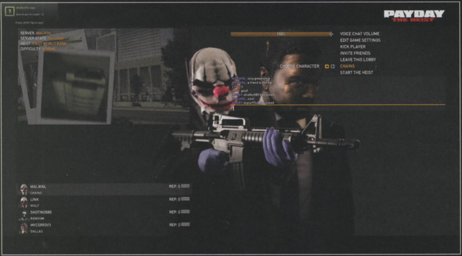
Are we there yet?



În funcție de cât de bine te descurci în cadrul misiunilor, vei crește în reputație. Cu cine, nu știu, dar este un motiv să îți ofere upgrades pentru arme și echipament. Un altfel de creștere în nivel. Toate aceste upgrades par multe rău la număr și după ce am jucat destul din joc, am deblocat tare puține. Se pare că reputația se obține destul de greu. Heh... ca și în viața de zi cu zi.

Este unul dintre cele mai distractive jocuri pe care le-am jucat în ultimele luni. Arată spectaculos. Se comportă excelent și este GREU. Dacă vrei să te joci cu AI-ul în loc de partener uman, vei pierde mult din farmecul său, căci este dumbed down fenomenal față de momentele în care mai ai un prieten lângă tine. Dar este și aia o soluție când nu ai pe nimeni aproape cu care să împarți gloanțele.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

\+
- unul dintre cele mai grele și mai faine jocuri din ultimele luni
- misiuni complet diferite ca obiective
- tone de upgrades

\-
- lipsa unei povești
- câteodată prea greu

PE SCURT:
Pentru maniacii jocurilor în cooperativ acest joc nu trebuie să lipsească din panoplie. Este musai măcar să îl încerci, căci îl vei îndrăgi.

9

Gen shooter coop **Producător** Overkill Software **Distribuitor** Sony Online Ent. **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** payday-theheist.com

ALTERNATIVA LEFT 4 DEAD 2
Relativ asemănător, dar nici pe departe la fel de provocator, L4D2 poate fi alternativa celor care caută încă un shooter în cooperativ de succes. Dacă până acum nu ai plecat cu prietenii la vânătoare de zombi, iată că a sosit timpul.

DEEP BLACK Reloaded



Jocuri de acțiune subacvatice, în speță shootere, nu apar atât de des pe cât aș vrea, drept pentru care, de fiecare când este anunțat câte unul, aștept cu nerăbdare să-l scufund. Iar Deep Black mi s-a părut și mai interesant cu cât vine din partea unui studio indie, care a găsit curajul să încerce apa cu un titlu ambițios și foarte complex la prima vedere. Însă de la ambiție până la a confirma este cale lungă, iar cei de la Biart nu s-au grăbit, însă momentul lansării s-a dovedit, până la urmă, ales greșit. Versiunea așa-zis finală a jocului, pe care eu am încercat-o în limba germană, a fost întoarsă din drum pentru a fi finisată, și cum nu prea am dat pe la orele de germană, iar prima impresie pe care mi-a lăsat-o atunci Deep Black n-a fost una prea grozavă, m-am bucurat. Puțin timp după aceea, jocul a fost rebotezat Deep Black: Reloaded, iar producătorul a anunțat că nu vom mai avea parte de bug-uri supărătoare, ba chiar și AI-ul a fost mult îmbunătățit. Dar să vedem ce-a ieșit.

Indie la apă

Suntem în anul 2047, iar lumea este împărțită în trei facțiuni mari și late: United Federation of Godwana, (compusă din Africa, America de Sud, Sudul Asiei și Australia), Global Strategic Alliance (alcătuită din din America de Nord, Europa și Nordul Asiei) și o a treia, compusă din corporații ce luptă pentru o bucată cât mai mare din planetă. În joc ne revine rolul lui Syrus Pierce, un mercenar tras pe dreapta care este chemat din nou la arme de către fostul său comandant, un tataie aflat în slujba uneia dintre marile corporații mondiale - Ishiguro-Himmel Systems. Motivul: salvarea unor ostateci dintr-o bază marină teroristă, îndeplinirea misiunii cu succes putându-se solda chiar și cu o avansare. În realitate, ostatecii sunt pe nicăieri, iar Pierce constată pe propria piele ce înseamnă să te infiltrezi de unul singur într-una dintre bazele de cercetare ale unei corporații adverse, înțesată cu mercenari și drone mortale.

Pe uscat, ostilitățile se desfășoară după o rețetă acum clasică, eroul nostru căutând obstacole pentru a se feri de gloanțele inamicului și răspunzând cu aceeași monedă atunci când se ivește ocazia. Mai deosebit este modul în care se petrece acțiunea sub apă, unde gameplay-ul capătă o nouă dimensiune, iar Pierce se simte, în sfârșit, în elementul său. Ca și la suprafață, poate folosi diverse obstacole pentru a se ascunde în spatele lor, tranziția realizându-se prin mișcari fluide, aproape naturale, dar nu le folosește întotdeauna atât de bine cât te-ai aștepta, uitând diverse părți ale corpului expuse focului inamic. Astfel de probleme nu prea există pe uscat. Ba poate face chiar și tumbe, rostogolindu-se de la un ascunziș la altul precum Marcus în Gears of War, dar într-un mod mai simplu, mai bățos, ca și când cei de la Epic Games n-ar fi invententat încă sistemul de cover perfect. Apa, așadar, este locul în care Deep Black strălucește într-o oarecare măsură, pentru că singurul lucru care îi iese cu adevărat bine este fizica apei, mai exact efectele ei asupra eroului, animațiile veridice ale acestuia în timp ce se scaldă, bagă cuțitul în drone și trage cu arma după alți scafandrii. În general, aș zice că Deep Black arată foarte bine pentru un joc indie, în special la mare adâncime.



De ce nu prea?

Nu prea deoarece designul nivelurilor este repetitiv, luptele devin repede o rutină, dialogurile sunt forțate, iar povestea putea la fel de bine să nu existe, atât de inconsistentă este. În schimb, engine-ul pare potent și este o realizare mare pentru mâna de oameni care i-au dat naștere. Din punct de vedere tehnic nu prea greșește, iar incursiunile subacvatice s-ar putea să vă placă.

■ KiMO

VERDICT LEVEL

+
- Grafica
- Câteva incursiuni subacvatice
- Poate fi un început promițător

−
- Poveste neinteresantă și previzibilă
- Gameplay anost și repetitiv

PE SCURT:
Deep Black: Reloaded poate fi văzut ca un experiment, baza de la care mâna de oameni care l-a creat ar putea porni în vederea realizării unui action deosebit. În stadiul actual, jocul nu sare granița dintre mediocru și bun, neavând consistența necesară să urce mai mult.

7

Gen Action **Producător** Biart Company LLC **Distribuitor** Biart Company LLC
Ofertant biart7.com **ON-LINE** biart7.com/node/11
CERINTE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 2562 MB VRAM

ALTERNATIVA SERIA GEARS OF WAR
Jocul de acțiune care a inventat sistemul de cover este disponibil și pe PC, mai puțin continuările sale - Gears of War 2 și 3, ce sunt disponibile doar pe Xbox 360, însă indiferent pe care l-ați alege, veți descoperi un design al nivelurilor deosebit, povești lacrimogene, acțiune cât cuprinde și o componentă multiplayer solidă.



INSANE

S-a întors, mai furios!



Am botezat nivelul „Cocina”

Pe vremea în care, dacă erai norocos și aveai destui prieteni pasionați și calculatoare, puteai să joci NFS split screen sau în rețea. Distracție garantată. Nu mai vorbesc de cel care ne-a întrerupt maratonul Diablo 2, vrăjindu-ne cu cele mai captivante curse off-road pe care le-am împărtășit vreodată în multiplayer, adică 1nsane. Acum, jucăm pe internet de toate, dar trebuie mult noroc să găsești un titlu cu adevărat amuzant, iar moduri precum LAN sau split screen au devenit delicatese rare. Motiv pentru care succesorul excelentului joc de curse, construit cu dragoste de aceiași oameni care s-au ocupat de Clutch, vine cum nu se poate mai bine să umple un gol de care nu s-au atins nici FlatOut, nici TrackMania sau vreun DiRT și pe care nu l-a putut satisface nici seria Motorstorm. Cum-necum, primul Insane, disponibil acum în mod meritoriu în „muzeul” GoG.com, a reușit să ne dea un amestec perfect între adrenalină specifică arcade și elemente de simulare fizică, pe o desfășurare de trasee care te fac să te simți cu adevărat liber. Spre deosebire de catastrofalul FlatOut:

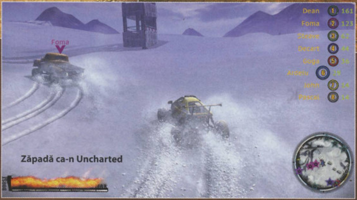


Magia CTF-ului



Buturuga mică, ce să facă... strică!

Chaos and Destruction, Insane 2 reuşeşte să modernizeze formula, aducând-o în prezent fără mari probleme. Rezultatul? Cu mic, cu mare, indiferent că am avut contact cu seria sau nu, după o mulţime de ani, ne putem bucura de un joc de curse cu adevărat unic, care pune pe primul loc distracţia pură. Mie unuia a reuşit să-mi facă inima să bată mai tare, un compliment pe care nu-l pot face prea des unui racer contemporan.



Zăpadă ca-n Uncharted

Off-road ca la mama acasă

Libertatea totală pe care ţi-o induce Insane 2 vine din felul în care sunt gândite hărţile. Nu tu şosele sau poteci clare, ci întinderi vaste, înfăşurate pe sfere virtuale, care par să nu se mai sfârşească mulţumită acestui truc al designerilor. Aşa se face că surprizele pot apărea şi după a treizecea parcurgere a aceleiaşi hărţi, fiindcă eşti pus să te lupţi realmente cu terenul şi nu poţi memora efectiv fiecare dâmb care te aruncă în decor sau poziţia tuturor bălţoacelor care încetinesc vehiculele cu garda mai joasă. Da, e frumos şi că cele 18 vehicule de scos la tăvăleală sunt foarte diferite, fiecare cu propriile caracteristici şi întrebuinţări optime, iar comportamentul lor se schimbă în funcţie de teren. Evident, alegerea cea mai bună depinde de specificul cursei şi de particularităţile locaţiei. Din păcate, AI-ul nu este fabulos, însă, în afara curselor mai convenţionale şi a evenimentelor Knock-Out, asta contează mai puţin, fiindcă trebuie să te lupţi în primul rând cu terenul şi abia apoi cu agresivitatea binevenită a tovarăşilor de plimbare. Insane 2 are cel mai distractiv Capture The Flag posibil, ca şi înaintaşul său, iar moduri precum Jamboree (checkpoint-uri aleatorii succesive), Gate Hunt sau Greed (colectarea unor pachete aruncate din balon înaintea celorlalţi) sunt delicioase. Victoria e strânsă şi la puncte, iar orice avantaj al maşinii folosite poate aduce în acelaşi timp vulnerabilitatea fatală.

Pe lângă simulacrul de campanie şi modul Quick Race, poate fi jucat în split screen (necesită gamepad pentru jucători suplimentari) şi chiar online, ceva care mi-a lipsit mult în cazul titlului anterior produs de Targem, anume Clutch. Din păcate, e cam pustiu pe-aici, probabil fiindcă lumea e mult prea ocupată să joace Battlefield sau Call of Duty. Aici intervine şi o lacună stupidă în promovare, unde politica de preţ (aproape 30 de Euro, cam mult pentru un titlu de talie medie) combinată cu lipsa promoţiilor Four-Pack a făcut ca Insane 2 să nu fie nici pe departe atât de popular şi cumpărat pe cât ar merita, fiindcă are multe de oferit.

Din păcate, interfaţa nu arată gradul de finisare şi calitatea de care se bucură excelenta grafică, iar coloana sonoră, deşi decentă, riscă să devină repetitivă după o bucată de timp. Păcat, băieţii ăştia ar merita o tură de fonduri serioase, fiindcă se pricep să facă lucruri distractive şi mi-aş dori să văd un blockbuster semnat de ei.

Dincolo de orice mic defect, jocul se „simte" fantastic şi merită investiţia, mai ales dacă aveţi cu cine să-l butonaţi split screen din când în când. Cine ştie, poate-l prindeţi la vreo promoţie şi vă convingeţi câţiva prieteni să vi se alăture, caz în care vă aşteaptă nenumărate curse antrenante, măcel în deşert, drifturi spectaculoase pe zăpadă, tamponări în noroi, zboruri deasupra canioanelor şi în general o doză mare de voie bună.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- grafică de zile mari, completată de sunet şi muzică decente
- gameplay foarte distractiv; probele speciale; multe maşini
- multiplayer local split screen şi online

−
- AI tâmpiţel, e mai captivant să te lupţi cu terenul
- interfaţă necizelată, în dezacord cu grafica superbă
- multiplayer-ul online, prea muţim populat; fără LAN

PE SCURT:

Excluzând preţul condimentat pentru talia jocului, sunt puţine lucruri de reproşat. Insane 2 rămâne cel puţn la fel de amuzant precum veneratul predecesor şi readuce pe PC curse nebuneşti, distractive, de care te desparţi cu greu.

8.5

Gen Off-road Racer **Producător** Targem Games **Distribuitor** GFI **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** russobit-m.com/catalogue/item/insane2

CERINTE MINIME:

Procesor Dual Core **Memorie** 1 GB **Video** GF 7900GTX / Radeon X1900 XT

ALTERNATIVA CLUTCH

Dacă nu vă deranjează să daţi 10 euro pe cea mai bună clonă Carmageddon de la Carmageddon încoace şi să goniţi de nebuni prin acceleratorul de particule strivind zombilitici, vă veţi distra cu altă producţie semnată Targem.





Crusader Kings II

De la Nistru pân' la Tisa, tot vasalul plânsu-mi-s-a

Nu sunt un împătimit al strategiilor produse de Paradox. Am cochetat o vreme cu Europa Universalis 3, am fost umilit de Stalin în Hearts of Iron 3 (poate cea mai complexă strategie Paradox), am reuşit să rezist vreo 10 minute în Victoria 2 şi am butonat trecător câteva dintre titlurile lor mai vechi. Însă Crusader Kings a fost dragoste la prima vedere. O dragoste cu năbădăi, căci primul Crusader Kings nu e exact jocul alături de care să-ţi porneşti călătoria iniţiatică în universul strategiilor Paradox. În retrospectivă, nu era un joc deosebit de complicat (însoară-te, fă copii, însoară-i, ţine-ţi vasalii în frâu, însoară-i şi pe ei, şi, dacă mai ai timp, extinde-ţi domeniul şi jupoaie-i pe sărmanii plini de nevoi), dar manualul suspect, interfaţa greoaie şi, în general, lipsa de transparenţă au reuşit să pună pe fugă destul de mulţi amatori de strategii istorice. Mare păcat, deoarece Crusader Kings a fost un joc unic la acea vreme (de fapt, şi acum e, nu cunosc un altul care să trateze acelaşi subiect), un „simulator" de dinastie cu elemente solide de RPG sau, pentru cei interesaţi mai mult de partea umană şi mai puţin de cifrele reci şi seci, o „telenovelă" istorică de mare calibru. Cu toate acestea, am strâns din dinţi şi, preţ de câteva zile, am încercat să transform Bârladul într-o mare putere europeană. Desigur, am eşuat lamentabil, dar am învăţat trei lucruri importante. Unu: cine nare bătrâni, probabil nu va sfârşi asasinat de ei. Doi: sângele apă nu se face, dar asta nu-l va împiedica pe frac-tu să ţi-l bea. Trei: aşchia sare atât de aproape de trunchi, încât s-ar putea să te trezeşti cu ea în ochi.

Într-un final (când toate seriile Paradox, adică Europa Universalis, Hearts of Iron şi Victoria, au ajuns cel puţin la numărul 2), suedezii s-au îndurat de sărmanul Crusader Kings şi s-au hotărât să îl aducă la zi. După cum aţi observat şi singuri în ultimii câţiva ani, adusul ăsta la zi e o treabă deosebit de delicată, necesită multe resurse şi sfârşeşte, în general, într-un shooter modern cu mult bloom. Din fericire, nu e şi cazul jocurilor dezvoltate de Paradox (am câte ceva de comentat despre ei ca distribuitori, *ahem* Sword of the Stars 2 *ahem*, dar asta e altă poveste). Nu intru în detalii, însă am observat de-a lungul timpului că un joc produs de Paradox Interactive (mai puţin Sengoku, care văd că a fost uitat) este, în general, o investiţie deosebit de bună dacă guşti câtuşi de puţin genul, spre deosebire de zecile de „hituri" fire-and-forget aruncate pe piaţă de jucătorii mari. Suport îndelungat, expansion-uri consistente, într-un cuvânt, evoluţie. Jucaţi, de exemplu, Europa Universalis III, după care reluaţi-l cu cele patru addon-uri (In Nomine, Napoleon's Ambition, Heir to the Throne şi Divine Wind). E alt joc. Mai bogat, mai complex, mai interesant. Asta înseamnă evoluţie. Iar când un add-on







Paradox adaugă, repară sau îmbunătățește și câteva lucruri din jocul de bază, fiți siguri că le veți primi într-un patch gratuit. Cunoscând acest bun obicei al oamenilor de la Paradox, e de la sine înțeles cât de entuziasmat am fost atunci când Crusader Kings 2 a fost anunțat oficial. Jocul chiar merită cu prisosință să fie adus la zi (din nou, prin „adus la zi" înțeleg o interfață intuitivă, mecanisme mai complexe, feedback sporit, mai multă diversitate și așa mai departe), și adus la zi a fost. În stilul Paradox.



Noi vrem pământ!

În buna tradiție Paradox, Crusader Kings 2 acoperă o perioadă de aproape patru secole, mai exact din 1066 (invazia normandă) până în 1453 (căderea Constantinopolului și, implicit, a Imperiului Bizantin, eveniment care, din câte îmi amintesc de la orele de istorie la care am reușit să ajung, a marcat sfârșitul Evului Mediu). Ai la dispoziție patru sute de ani pentru a-ți duce dinastia și țărișoara (ducatul sau comitetul, dacă nu ești prea ambițios) pe cele mai înalte culmi ale succesului și progresului tehnologic și cultural. Mai sus, defineam Crusader Kings ca un „simulator de dinastie". Spre deosebire de alte strategii globale, unde, în cele mai multe cazuri, impersonezi o națiune/trib/facțiune/haită/hoardă, în Crusader Kings 2 intri în pielea unui nobil/monarh medieval alături de care, pe parcursul unei vieți naturale (50 de ani dacă sunteți norocoși sau mai puțin dacă asasinii trimiși de soție sunt norocoși), îți vei administra cum știi tu mai bine familia și bucățica de pământ dată de Dumnezeu (sau de seniorul feudal). În timp real. Cu pauză. La finalul unei vieți doldora de împliniri mărețe pe plan profesional și spiritual (cruciadeee!!), vei prelua moștenitorul regatului/feudei, iar povestea familiei tale va continua. Și tot așa, până în 1453, când ți se va lua jucăria, vei primi un scor și vei fi trimis la culcare. Sau în Europa Universalis 3, dacă indivizii care lucrează la o unealtă de transfer a save-ului din CK2 în EU3 vor avea succes. Atenție, lipsa unui moștenitor din propria-ți dinastie înseamnă Game Over, deci una dintre principalele tale ocupațiuni va fi să obții un moștenitor competent și să-l ții în viață până vei fi chemat la Judecata de Apoi. Asta așa, pe scurt, căci în realitate lucrurile sunt destul de complicate, iar manualul nu le explică tocmai cum trebuie. Un sfat: nu vă bazați pe manual. Este o lectură deosebit de plăcută și amuzantă, dar informația transmisă lasă de dorit. Tutorialul in-game este un pas înainte și te învață conceptele de bază, dar pentru o înțelegere mai a bună a mecanismelor de sub capota lui Crusader Kings, vă recomand excelentul ghid pe care îl puteți găsi pe forumul oficial (căutați topicul „In-depth Guide to CKII", pornit de user-ul Meneth). Așa sunt de părere că ar trebui să arate un manual.







Gloriosul cârmaci

Așadar, să o luăm cu începutul, adică ce se întâmplă după fatidicul click pe Start Singleplayer. Ești pus în fața unei hărți mari a Europei, de unde va trebui să-ți alegi un personaj (neapărat creștin, din motive evidente, dar sper la un expansion care ne va permite să jucăm și cu un personaj musulman). Din câte am observat, puteți alege ca dată de start orice an între 1066 și 1337, iar granițele și personajele se vor adapta. Cei mai chițibușari sigur vor descoperi câteva nepotriviri între Istoria paradoxiană și cea reală, însă pentru cineva ca mine, care nu e doxă de istorie, dar a citit câte ceva la viața lui, Crusader Kings 2 respectă îndeajuns de mult adevărul istoric încât să nu-i acuz pe suedezi că au mințit poporul cu calculatorul. Deși producătorii nu o recomandă (într-adevăr, jocul devine ceva mai greuț dacă alegi un duce sau un conte), eu v-aș sfătui să nu săriți din prima la cârma Imperiului Bizantin, de exemplu. Viața de împărat poate fi deosebit de frumoasă și sigur vă va gâdila ego-ul, însă lucrurile sunt mai interesante atunci când pornești de jos și îți croiești drum până în capătul lanțului trofic feudal. În plus, dar despre asta o să vă povestesc puțin mai încolo, dacă ești un individ care iubește intriga de curte, altcumva „simți" jocul de pe poziția unui vasal ambițios, hotărât să-și însușească titlurile seniorului. Sau ale vasalului vecin.

Ok, v-ați ales personajul, ce urmează? Potopul. Un potop de cifre, dintre care cele mai importante sunt acelea care vă „construiesc" personajul. Căci, repet, Crusader Kings 2 pune accentul pe personaje și pe relațiile dintre ele. Fiecare omușor, oricât de mărunt și neînsemnat ar fi el, din microcosmosul Crusader Kings, este descris de cinci atribute care influențează cam totul în joc. Diplomacy influențează relațiile dintre omul tău și restul personajelor din joc. Stewardship are un efect important asupra veniturilor din taxe. Martial arată cât de bine se descurcă personajul într-o luptă (atunci când este numit lider al unei armate). Intrigue influențează, printre altele, șansa de a asasina un rival (asasinatul e o unealtă foarte importantă în joc) sau de a fi asasinat. Learning... e Learning, atribut folositor în general clericilor. Acestea sunt cele cinci atribute vizibile. Ascunse, dar cu puteri nebănuite, sunt Health și Fertility, dar nu cred că mai trebuie să vă spun la ce ajută. Oricum, ce trebuie să rețineți de aici este că sub capota lui Crusader Kings 2 colcăie cifrele. Nu e foarte încurajator pentru cei care se tem de ele, însă Paradox ne-a sărit în ajutor și, prin intermediul tooltip-urilor, pupa-le-ar tata, ne oferă un feedback excelent. Astfel, dacă te interesează de ce opinia unui vasal despre tine este negativă, trebuie doar să poziționezi cursorul asupra valorii ei și vei putea admira în întreaga lui splendoare un tooltip în care sunt prezentați absolut toți factorii care o

MINI AAR (AFTER ACTION REPORT)

Dacă Hoarda de Aur n-are nimic de obiectat, s-ar putea să revin (pe forum sau poate într-un număr viitor) cu o cronică detaliată a domniei lui Basarab I. Până atunci, cu riscul de a fi catalogat drept o petardă revizionistă de vreun patriot mai zelos, vă prezint pe scurt ascensiunea lui Ladislau I la tronul Ungariei și scurta sa carieră de cruciat, așa cum au fost înscrise în cronicile forumului Level.

Joc cu Ladislau I. N-am prea stat acasă, căci după câteva meciuri cu pecenegii (le-am luat Valahia cu japca în timp ce văru' Solomon, pe atunci rege al Ungariei, se războia cu ei, dracu' știe de ce, iar cumanii le gâdilau puțin granițele), am pus ochii pe tronul Ungariei (IRL omul a domnit din 1077, eu am reușit să-l pun pe tron prin 1084 sau pe aproape). N-am simțit nevoia să mă îngrijesc de bunul mers al istoriei (câteodată parcă e mai fain să fii vasal decât să privești cum ți se destramă regatul, iar juma de familie complotează împotriva ta), ci pur și simplu m-a enervat că jegul ăla de rege îmi lua la oaste cei mai valoroși consilieri și-i trimitea în ... așa ... cu satelitul, să moară în războaiele altora.

Gut. După ce mi-am făcut ordine în ogradă (aka amenințat nevasta să-mi dea un moștenitor, altfel o trimit la tac-su, kaiser-ul, într-o valiză, întemnițat un vasal care complota împotriva mea și asasinat un frate ambițios care-și lăsase plasa la coada pentru succesiune) și m-am asigurat că am destui bani încât să-mi permit două bande de mercenari (n-am vrut să-mi supăr vasalii luându-le oamenii de la muncile câmpului), am considerat că a sosit vremea ca văru' Solomon să primească o scrisorică. Dă-mi regatul, ori altfel... A ales „ori altfel". Am făcut prezentările (vere, ăștia-s mercenarii mei, mercenarii mei, ăsta-i văru', jucați-vă împreună, dar în liniște, că doarme prințul). După vreun an jumătate de război, vărului i-a venit mintea la cap și, din tătucă stăpânitor, a devenit un umil vasal. Nevolnicul, în loc să fie mulțumit că are mai mult timp pentru familie, iar eu n-am 50 de gălbiori pentru un asasin, s-a retras pe domeniile lui în așteptarea unui moment propice pentru un come-back spectaculos, cu furci, coase și efecte speciale. Puțin mai târziu, când m-a mâncat undeva să-mi sărbătoresc nunta de argint în Țara Sfântă răspândind cuvântul Evangheliei alături de cei 2400 de misionari maghiari, văru' Solomon și-a cerut regatul înapoi. Norocul lui, căci necredincioșii din Ascalon au refuzat să primească Vestea cea Bună și am fost nevoit să le-o arunc peste ziduri cu catapulta. Între timp, în Ungaria, văru' e în delir, singurul meu frate în viață (o problemă pe care o voi remedia cât de curând) complotează împotriva moștenitorului meu și tocmai am aflat că sunt pe cale să pierd o provincie din mijlocul Imperiului Bizantin de care habar nu aveam până nu mi-au asediat-o rebelii. Dar am pământ lângă Ierusalim? Am. Mazel tov, Gyuri!













influențează.

Lăsăm puțin cifrele să se odihnească și revenim la aspectele mai plăcute ale vieții de nobil medieval. Cum spuneam puțin mai sus, prima ta grijă ar fi să-ți asiguri un moștenitor, căci fără cineva care să-ți ducă numele (și moșia) mai departe... Game Over. Așadar, îți vei căuta o soție. Fiindcă atributele și unele trăsături ale părinților pot fi moștenite de copii, e de la sine înțeles că soția trebuie aleasă cu grijă. În plus, dacă v-ați întrebat vreodată de ce toate casele regale din Europa sunt înrudite, dar n-ați avut curiozitatea să deschideți o carte, în Crusader Kings 2 aveți ocazia să aflați. O alianță în Crusader Kings nu înseamnă doar o strângere de mână și o bucată de hârtie, ci este întotdeauna pecetluită cu o căsătorie. Ai nevoie de sprijinul Kaiser-ului? Până nu-i spui „tată socrule", nu-l primești. Ai un fiu care stă degeaba? Însoară-l cu o prințesă, iar cuscrul îți va deveni aliat. Ca să zic așa, alianțele sunt... „în familie". Și dacă tot a venit vorba de căsătorii, „administrarea" familiei și a curtenilor e o ocupațiune foarte plăcută și deosebit de profitabilă pe termen lung. Membrii familiei și curtenii, atunci când nu-ți poartă sâmbetele, sunt o resursă deosebit de importantă, nu vă sfiiți să profitați de ei.

Moșia

Buuun, ai rezolvat problema burlăciei, e timpul să te ocupi de problemele moșiei. În cele mai multe cazuri, pe lângă domeniul personal vei primi și unul, doi sau mai mulți vasali. Cu pământurile lor cu tot. Că așa-i în feudalism. Probabil vei fi și tu vasalul cuiva, dar nu-ți face griji, ai 400 de ani la dispoziție să ajungi Tatăl lor, presupunând că ești un administrator abil. Cum îți conduci țărișoara sau micul ducat? Simplu, cu ajutorul legilor și al consiliului (format din cinci membri, fiecare poziție corespunde unui atribut din cele pomenite mai devreme).

Ca orice șefuț medieval, ai nevoie de două lucruri: bani și armate. În general, banii vin din taxe. Dacă pe domeniul tău ce produci, aia primești, problema se complică puțin când vine vorba de vasali. Ei, săracii, îți plătesc doar o parte (stabilită de tine prin lege) din taxele încasate de pe domeniile lor, iar suma se modifică în funcție de opinia lor despre tine. Un vasal care te place va plăti mai mult decât unul care te urăște. Episcopii (fiecare comitat are trei holding-uri, dintre care unul sigur e o episcopie) catolici sunt și mai ticăloși. Plătesc taxe papei, iar ție îți dau bani doar dacă te plac mai mult decât pe papă. Există și posibilitatea să instalezi un antipapă (căutați pe wikipedia), trebușoară care, probabil, te va umple de bani. N-am încercat-o, nu pot spune mai multe. Același algoritm se aplică și când vine vorba de armată. Conform contractului feudal, fiecare vasal îți e dator cu un număr de recruți (și el stabilit de tine prin lege). Dacă-i vei primi pe toți sau doar zece cosași subnutriți, depinde tot de opinia vasalului despre tine. În plus, dacă-i ții prea mult oamenii la oaste, nu ești văzut cu ochi buni, iar opinia scade. În alte cuvinte, dacă dorești să ai o domnie lungă și fericită, va trebui să-ți ții vasalii mulțumiți. Făcându-le pe plac, mituindu-i cu galbiori sau, de ce nu, cu o poziție importantă. Desigur, sunt





momente în care poți profita de nemulțumirea unui vasal. De exemplu, în cazul în care autoritatea regală (un set de legi la care vei avea acces doar când vei lua hățurile regatului în mână) nu este destul de mare încât să-ți permită să revoci titlurile unui vasal fără ca restul să se supere rău de tot și îți permiți să oprești o rebeliune mică sau medie, un vasal răzvrătit (căruia îi poți lua pământul după ce l-ai învins fără a-i enerva pe ceilalți) e mană cerească. În rest, e bine să-i ții mulțumiți până când îți permiți să-i faci una cu pământul. Iar când n-ai chef să-i ții mulțumiți, jocul îți oferă destule unelte care te-ajută să-i asmuți unul împotriva celuilalt, să te lase pe tine în pace.

They see me crusadin'

Dacă sunteți obișnuiți cu Europa Universalis 3, nu vă veți mira să aflați că în Crusader Kings 2 nu puteți declara război cuiva fără un motiv întemeiat (Casus Belli).







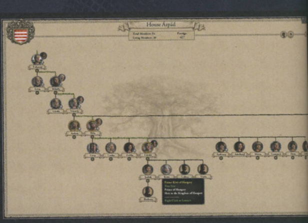




Fiindcă jocul se desfășoară în epoca cruciadelor, singurii care fac excepție de la această regulă sunt musulmanii și păgânii. Împotriva lor veți avea tot timpul un Casus Belli (Holy War, hehe). De asemenea, nu puteți anexa un teritoriu fără a avea un claim (nu-mi vine termenul în română) asupra lui. De obicei, asta nu e o problemă, cancelarul poate falsifica unul (șansele depind de Diplomacy și vă costă bani și prestigiu). Ce e interesant, o provincie proaspăt cucerită nu produce taxe și oameni instantaneu, ci trebuie să treacă vreo 10 ani până să devină profita... utilizabilă. De asemenea, dacă provincia respectivă este de altă religie (îi puteți converti cu ajutorul consilierului pe probleme... spirituale), crește riscul de revoltă, deci expansiunea rapidă nu este o idee bună (asta ca să-i răspund lui Koniec, care mă întreba de ce n-am reușit să cuceresc măcar jumătate de lume în 30 de ani). A, și nu puteți declara război unui vasal. Dacă aveți ceva de împărțit cu el, va trebui să declarați război seniorului său. Sau seniorului seniorului său, și așa vă puteți trezi că, pentru o amărâtă de provincie, ați declarat război Sfântului Imperiu Roman. De asemenea, dacă aveți o relație bună cu papa, îi puteți cere să excomunice un anumit personaj, moment în care toată creștinătatea capătă un Casus Belli împotriva nefericitului condamnat la osânda veșnică. Cruciadele sunt încă un pretext extraordinar de bun pentru a mai pune mâna pe ceva pământ (papa decide unde) și pentru a crește în ochii papei și ai supușilor tăi clerici. A, și pentru un +2 la Martial (trait-ul Crusader). V-am povestit mai sus despre armate (prima armată permanentă din Europa de Vest a fost stabilită prin 1445, până atunci se practica luatul cu japca de pe câmpurile vasalilor), ce ar fi de adăugat sunt mercenarii și ordinele militare călugărești (armate extrem de puternice, dar care nu luptă împotriva creștinilor).

Intrigi de curte

Cine surprinde o conversație între doi jucători de Crusader Kings 2 ar putea fi tentat să cheme poliția. Sau Salvarea. Pentru că majoritatea poveștilor „generate" în timpul unui playthrough conțin cel puțin un fratricid, patricid, matricid și alți câțiva Cizi care l-ar face pe Rodrigo Díaz de Vivar să-și schimbe instantaneu pseudonimul. Nevasta n-a reușit să-ți ofere un moștenitor? Un asasinat micuț, și revii spectaculos pe piața matrimonialelor. Nu-ți convine moștenitorul, iar legile de succesiune nu-i permit





fratelui cel mic și bun să preia hățurile regatului? Un accident nefericit sigur rezolvă problema. Nu-i foarte frumos, dar știți voi vorba... asasinul neprins, tăietor de lemne cinstit. Revin la sfatul meu de la început: pentru a gusta pe deplin posibilitățile oferite de sistemul de comploturi (imediat vă spun ce e) din Crusader Kings 2, jucați cu un duce. Dacă vă situați și în linia de succesiune (cum mi s-a întâmplat într-un playthrough cu Laszlo I al Ungariei) a vreunui rege e și mai bine. Revenind la sistemul de comploturi (plot system), el e o invenție mai recentă Paradox (și-a făcut debutul în Sengoku) și are un potențial enorm. Din păcate, numărul de comploturi posibile e destul de limitat (mai ales atunci când joci cu un rege), dar Paradox promite că va lansa un patch (și/sau un DLC) care va spori numărul lor. Eu am avut ocazia să folosesc doar unul, să-l asasinez pe văru' Solomon (regele Ungariei) și să-i urmez la tron. Diferența dintre un asemenea complot și o asasinare... normală – este că plot-ul nu costă bani, iar șansele de reușită cresc pe măsură ce alte personaje se alătură lui. Desigur, și tu poți fi ținta unui complot, dar pentru asta există spymaster-ul (și el membru al Consiliului), căruia îi poți încredința sarcina de a dezvălui comploturile altora. Și se complotează des în Crusader Kings 2. Nu vă spun câte dureri de cap îți dă un frate care ar fi moștenit tronul dacă nu erai tu. Sau o mână de vasali care și-au pus în cap să coboare autoritatea Coroanei. Un adevărat cuib de vipere te așteaptă în Crusader Kings 2.



La final

Dacă vă întrebați de ce am simțit nevoia să vă informez la început că nu mă regăsesc întru totul în nișa ocupată de Paradox cu strategiile sale, răspunsul este cât se poate de simplu: ca să vă demonstrez că Crusader Kings 2 nu este doar pentru împătimiții genului, are ce oferi și unui novice al universului strategiilor paradoxiene. La prima vedere, poate părea copleșitor, dar tutorialul face o treabă destul de bună și, în plus, există excelentul ghid pe care l-am pomenit undeva în acest review. Iar dacă mă întrebați cum se compară cu primul Crusader Kings, vă pot spune că este mai bun din toate punctele de vedere, nu mai aveți nici un motiv să vă întoarceți la primul. Totuși, ca să fiu puțin cârcotaș, primul Crusader Kings parcă era mai hardcoruț (ca speranța de viață în Evul Mediu), în sensul că mortalitatea infantilă (jumătate dintre copii ori îți mureau la naștere, ori n-apucau majoratul din cauze naturale sau mai puțin naturale), de exemplu, a fost redusă, la fel și seriozitatea epidemiilor de ciumă. Dar acestea sunt trebușoare care pot fi reglate de moduri, căci un alt atu al strategiilor Paradox este modabilitatea. În concluzie, dacă sunteți un individ răbdător și cât de cât interesat de istorie (mai ales de cea medievală), n-aveți nici un motiv să ocoliți Crusader Kings 2. E o investiție excelentă.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- sistemul de comploturi și ambiții
- o mulțime de evenimente aleatorii
- simularea sistemului feudal

−
- cam puține plot-uri

PE SCURT:

Un excelent „simulator" de dinastie cu elemente solide de RPG sau, pentru cei interesați mai mult de partea umană și mai puțin de cifrele reci și seci, o „telenovelă" istorică de mare calibru.

9

Gen Strategie **Producător** Paradox Interactive **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** paradoxplaza.com/games/crusader-kings-II

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 512 MB (shader 3.0)

ALTERNATIVA EUROPA UNIVERSALIS III

Sincer, n-aveți. Dacă totuși doriți să încercați și altă strategie Paradox, vă sfătuiesc să mergeți pe mâna lui Europa Universalis 3. Aveți îndeajuns „material" cât să vă țină ocupați câteva luni, dacă nu câțiva ani. Răbdare să aveți...



Oil Rush

De bagi sonde-n fundul mării de departe vezi țâșnind jeturi de țiței obraznic, luciul apei înnegrind.

Îmi plac rușii. Asta nu doar fiindcă au cei mai buni gimnaști și balerini și unele dintre cele mai reușite interpretări simfonice, iar treaba nu se oprește nici după multitudinea de prozatori și poeți care ne-au dăruit minunate opere literare, de mare greutate. Cred că e mai degrabă legat de spiritul lor, o chestie pe care nu poți pune degetul cu ușurință, care se regăsește foarte bine și în mentalitatea etalată de jocurile pe care le exportă. Space Rangers, King's Bounty, S.T.A.L.K.E.R., Metro 2033... lista poate continua liniștită, incluzând până și semi-eșecuri ca Armageddon Riders (pentru noi, Clutch), pe care le-am butonat, indiferent de problemele inerente sau starea lor de finisare, cu un soi de plăcere neagitată de titlurile vestice sau japoneze.

Unigine Corp, așadar. Mai știți benchmark-urile lor, Heaven, Tropics sau Sanctuary, da? Ei bine, motorul Unigine a primit și al doilea joc al său (Syndicates of Arkon sigur nu vă spune nimic, e un MMO rusesc Free2Play), sub forma unei strategii în timp real cu multă apă, peisaje superbe și negreșit o sete uriașă de petrol. Oil Rush, cu un titlu nu tocmai inspirat sau incitant, ne propune o strategie în timp real de calibru ușor, promovată eronat ca tower defense, iar în spatele tărășeniei se ascunde unul dintre cele mai surprinzătoare jocuri pe care le-am întâlnit recent. Surprinzător de bun, adică.

There will (not) be... symmetry

Povestea nu prevestește nimic savuros sau original: apocalipsă, planeta inundată, umblăm de nebuni după petrol, fiindcă altfel nu avem cu ce să ne plimbăm și ne plictisim de stat în același colțișor de băltoacă planetară. Bineînțeles, nu suntem singurii, așa că ne vom ciondăni ca chiorii cu alți plimbăreți pe fiecare zăcământ marin care ne iese-n cale. Până aici, nimic deosebit. Producătorii au exploatat însă perfect, prin partea de gameplay, o nișă a strategiilor în timp real, care duc lipsă de reprezentanți ceva mai lejeri de la alde Starcraft II în jos. Așa că se merge pe sistemul de puncte de control, care împânzesc hărțile și pot avea totodată mai multe roluri de producție. Ceva similar cu Dawn of War II, exceptând faptul că nu poți comanda și micro-administra unitățile în sine, ci tot ce faci este să le trimiți în masă de la un nod la altul, pentru a cuceri, captura, recuceri și recaptura, iar ele se luptă cu tot ce le iese-n cale, fără a se abate însă de la ținta indicată. Unele noduri produc regulat anumite tipuri de unități, navale sau aeriene, până la un număr maxim și pot fi apărate cu tot felul de turele, care mai de care, de unde izul de tower defense. Totuși, asta nu se aplică și platformelor de extragere a țițeiului, care sunt complet lipsite de apărare și se bazează pe unitățile atribuite de jucător nodului pe care se află. Chiar dacă unitățile în sine nu costă nimic și se regenerează treptat, în limita plafonului maxim, turnulețele și îmbunătățirile lor, esențiale în protejarea obiectivelor și foarte eficiente odată aduse la apogeul tehnologic, se dau pe barili grei, forțându-te să ai permanent grijă la influxul de unități și resurse, dar și la distribuția lor. Știu la ce vă gândiți și sunt de acord că în mod normal, n-ar fi deloc interesant după primele 15-20 de minute. Practic, formula de joc bazată mai mult pe gestiune globală și simetrie are avantajul șanselor egale până la un punct, când cineva reușește cumva să răstoarne balanța, moment în care jocul este ca și câștigat. Asta m-a ținut departe de Multiwinia, de exemplu și a scurtat viața pe hard disk a multor strategii bazate pe simetrie. Ei bine, chiar dacă formula poate fi comparată cu cea a TBS-ului Greed Corp (și aici unitățile sunt identice, indiferent de tabără), Oil Rush abolește monotonia și previzibilitatea cu ajutorul mai multor tertipuri. În primul rând, arborele tehnologic care se dezvoltă rapid pe parcursul misiunii și care dă acces la tot felul de puteri speciale, utilizabile la intervale fixe și îmbunătățiri. Cu ajutorul abilităților, oricine poate înclina balanța unei întâlniri egale în favoarea sa și chiar poate răsturna sorții unei lupte în care nu ar avea prea multe șanse. Asta se aplică inclusiv asaltului asupra vreunui nod îmbunătățit



și protejat la maxim, care nu ar putea fi capturat, în mod normal, doar folosind unitățile din dotare. Apoi, de fiecare dată când selectezi un nod pe care orbitează unități, înainte de a le da ordine, poți alege să trimiți doar jumătate sau un sfert dintre ele, element care, pe termen lung, crește semnificativ complexitatea confruntărilor și a provocării strategice globale și permite jocului să evite capcane ciocnirilor orbești, bazate strict pe superioritate numerică și putere.

Dincolo de asta, campania single, cu vreo 16 misiuni în total, evită de cele mai multe ori clasicul scenariu în care trebuie să capturezi toate nodurile și te orientează mai degrabă către misiuni de protecție, escortă și tot felul de obiective speciale, care cresc diversitatea și dificultatea și reușesc să te țină ocupat în feluri nebănuite. Asta în ciuda faptului că AI-ul nu pune probleme atât de mari pe cât ar fi fost de dorit și în mod limpede nu se prinde suficient de repede și des când lași brețe importante în apărare, care în mod normal ar putea fi exploatate pentru a te nimici. Ca să nu mai vorbim de factorul uman, întâlnibil în multiplayer, dar numai dacă sunteți norocoși, asta din pricina numărului de jucători destul de redus care se dă prin apele teritoriale ale internețiilor. Unde calculatorul devine perfect previzibil, un omuleț inspirat îți pune pielea pe băț cu un șir de diversiuni, dintr-o situație în care deja te vedeai călare pe birou cu sticla de șampanie. Toată aparenta repetitivitate și monotonie sugerate de formula de joc devine o veritabilă goană frenetică după petrol, noduri de control unități și obiective, iar zonele stăpânite de fiecare se schimbă de la un minut la altul, într-un dans strategic global de ți-e mai mare dragul.



Unde-i petrol, iese cu război



Singurele chestii pe care le poți construi sunt turnuri de apărat puncte de control

Unora le place... micro

Oricât aș încerca să laud Oil Rush, care merită o mulțime de cuvinte bune, trebuie să recunosc că devine limitat chiar de ceea ce-l face interesant și diferit. Lipsa de micromanagement al unităților, eventual opțiuni de setare a unor comportamente distincte pentru diferite categorii de vehicule și - până la urmă - simplul fapt că nu poți să faci pulling controlând o singură unitate, spre exasperarea inamicului, m-a făcut să mă gândesc serios să-mi reactivez contul de Starcraft 2. De unde mă săturasem de atâta bibilit la selecții și sonate la tastatură când venea vorba de confruntări directe, după un număr de ore cu Oil Rush, parcă ajunsesem să dau clic pe fiecare jetski sau ornitopter, de nebun, sperând că voi putea să-l conving să facă exact ce vreau eu. Măcar o singură dată! De asta, oricât de simpatic și bine finisat, Oil Rush nu va fi niciodată mai mult decât o pauză binemeritată și relexantă între două strategii babane și o bună ocazie de a te distra cu vreun prieten la o partidă scurtă pe net. Un fel de gustărică ludică, ce nu poate suplini o masă copioasă, dar care intră la fix când n-ai timp și chef de altceva. Mai mult, admir realmente calitatea producției, care se dovedește mult mai mult decât un simplu demo tehnologic pentru un engine și mai reușește și să evite cam toate capcanele schemei de design pe care a fost construit, clătind permanent ochii privitorului cu o grafică delicioasă și o parte sonoră care, fără să fie memorabilă sau extraordinară, nu lasă impresia că ar lipsi ceva și completează atmosfera la țanc.

Era o vreme...

Poate cea mai mare calitate a joculețului de față este că mi-a amintit de vremurile bune ale RTS-ului, mai precis atunci când butonam de zor pe Spectrum Nether Earth, o bijuterie de strategie retro în timp real pe care





Dacă nu vă place cum arată, sunteți nebuni





nu pot s-o recomand suficient, care a pus într-un fel bazele pentru titluri fantastice de mai târziu, precum Z (dacă aţi jucat excelentul şi diversul Space Rangers 2 şi cunoaşteţi componenta de asalt planetar, veţi vedea similaritatea cu Z) sau minunatul Dark Reign, care mi-a păpat mai multe nopţi decât îmi place să recunosc, atât în LAN, cât şi de unul singuratic. Normal că-mi devine simpatic orice RTS care mă poartă cu gândul către ele şi sunt dispus să-i iert destul de multe.

Partea întunecată a petrolului

Aşadar, Oil Rush arată foarte bine (chit că mi-aş fi dorit parcă mai multe detalii pe unităţi şi explozii mai convingătoare) şi are destul conţinut cât să poată dăinui luni de-a rândul ca pastilă de relaxare pe hard disk, însă există şi nişte chestii care-l fac mai puţin atrăgător. O dată, frumuseţea grafică ţine de un plan cu totul secundar, fiindcă, în lipsa micromanagementului, poţi foarte bine să dai ordine şi să câştigi folosind aproape exclusiv minimap-ul (ceea ce am putut face şi în excelentul şi mult mai complexul Company of Heroes, întâmplător, cu harta tactică. Apoi, unele misiuni ţin inutil de mult şi se instalează o uşoară plictiseală, inevitabilă. Nu în ultimul rând, îi pot reproşa că, în dorinţa de a fi un joc relaxant, ajunge prea relaxant prin faptul că nu te face să-ţi pese câtuşi de puţin de unităţile individuale şi prin asta pierde un cârlig care ar fi ţinut jucătorul lipit de el mai multă vreme. Una peste alta, promovarea uşor deficitară şi titlul cam neinspirat au „izbutit" să nu vândă prea multe bucăţi, iar găsirea unei partide în multiplayer necesită şi noroc, ceea ce e păcat, dacă mă gândesc cât de variate sunt hărţile pe care le pune la dispoziţie în acest mod. Unii ar putea critica şi povestea sau voice acting-ul, însă, la drept vorbind, ele nu sunt esenţiale pentru o strategie în timp real. Ar putea fi mai simpatice, recunosc, fiindcă nu-mi pot imagina Z sau KKND fără personajele demente pe care le-au născut. Cu bune, cu rele, Oil Rush poate fi o investiţie bună, la doar 16 Euro, mai ales dacă găsiţi vreun prieten dispus să se cotonogească sporadic cu voi în multiplayer.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- grafică reuşită, tehnic şi artistic; nu consumă multe resurse
- formulă de gameplay simetrică, dar condimentată perfect
- campanie variată, ca şi hărţile multiplayer

−
- nu are lipici de durată
- prea puţin micro control
- prin multiplayer cam bate vântul

PE SCURT:

Între o perioadă intensă de Starcraft II şi olimpiade Total War, Oil Rush ar putea fi candidatul ideal pentru a vă completa arsenalul RTS cu o gură de petrol proaspăt şi niscai relaxare binemeritată.

8

Gen RTS **Producător** Unigine Corp **Distribuitor** Unigine Corp
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** oilrush-game.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1 Gb **Video** GF8600/Radeon HD2600 256 MB

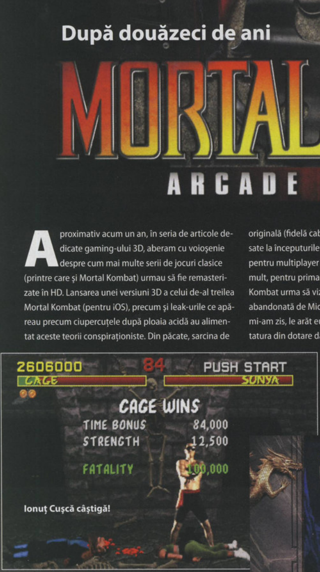
ALTERNATIVA WARHAMMER: DAWN OF WAR 2
Dacă vă surâde ideea unei strategii uşor comestibile, bazată pe puncte de control, dar vreţi şi un grad decent de micromanagement, DoW 2 este perfect, plusând şi cu un decor fantasy incitant şi o serie de personaje memorabile.



După douăzeci de ani

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

Aproximativ acum un an, în seria de articole dedicate gaming-ului 3D, aberam cu voioșenie despre cum mai multe serii de jocuri clasice (printre care și Mortal Kombat) urmau să fie remasterizate în HD. Lansarea unei versiuni 3D a celui de-al treilea Mortal Kombat (pentru iOS), precum și leak-urile ce apăreau precum ciupercuțele după ploaia acidă au alimentat aceste teorii conspiraționiste. Din păcate, sarcina de a transpune vechile titluri MK într-un mediu HD s-a dovedit prea dificilă pentru Warner Bros. și NetherRealm Studios (probabil din cauza naturii eminamente bidimensionale a acestor jocuri).



Ionuț Cușcă câștigă!

Totuși, nu s-a renunțat la idee, Mortal Kombat Arcade Kollection fiind anunțat drept un pachet care urma să reunească primele trei jocuri MK, în forma lor originală (fidelă cabinetelor arcade pe care au fost lansate la începuturile anilor '90), acompaniate de suportul pentru multiplayer online și achievements/trofee. Mai mult, pentru prima oară din 1998 incoace, Mortal Kombat urma să viziteze din nou și PC-ul, platforma abandonată de Midway/NetherRealm după MK4. Bun, mi-am zis, le arăt eu n00b-ilor din ziua de azi de ce tastatura din dotare dă clasă oricărui gamepad sau fight stick... Din păcate, socoteala de acasă iar nu s-a potrivit cu cea din târg.

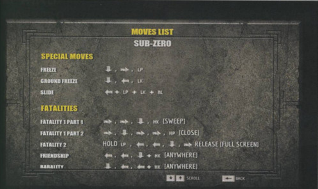
În primul rând, în timp ce utilizatorii de console și-au primit porția de MK clasic încă din vara anului trecut, noi, aștia care ne încăpățânăm să jucam anumite chestii pe PC, am fost tratați cu o lipsă de respect care friza nesimțirea. Mai întâi versiunea de PC a fost amânată „o lună", apoi Ed Boon anunța că de fapt nici n-a existat vreodată o ediție de PC a colecției (pentru ca apoi să-și retragă afirmația), în final circulând zvonurile conform cărora MK Arcade Kollection pentru PC ar fi fost anulată de tot. Și, tocmai când renunțasem la orice speranță, luna s-a transformat în an și hop țop și Mortal Kombatu' de PC pe Steam.

Să fie primit...

Probabil v-ați dat deja seama din tonul de până acum al articolului (sau poate arucând o privire la notă) că nu am prea multe cuvinte de laudă pentru Mortal



Dacă doriți să revedeți: Sub-Zero vs. Scorpion, ediția 1993-1994



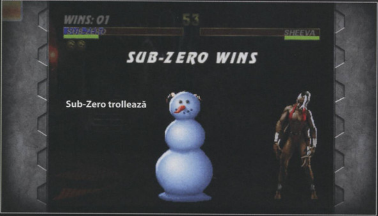
Listele de mişcări speciale sunt incluse acum în meniul jocului



Like a boss!

Kombat Arcade Kollection. Totuşi, din respect pentru titlurile originale ale seriei, care mi-au marcat o bună parte a copilăriei, m-am simţit dator ca, în acest scurt paragraf, să scot în evidenţă şi părţile bune ale acestei compilaţii.

În primul rând, avem de-a face cu un pachet ce conţine primele două titluri Mortal Kombat, cu tot cu secrete şi toate cele, precum şi Ultimate Mortal Kombat 3 (un update pentru MK3 ce nu a fost lansat niciodată pe PC). Dacă aţi încercat pe vremuri ediţiile de DOS ale acestor jocuri, ştiţi exact la ce să vă aşteptaţi. Singura diferenţă cu adevărat notabilă este faptul că ediţia arcade a primului Mortal Kombat (reprodusă în acest pachet) este mai fluentă şi rapidă decât vechea versiune pentru DOS. De asemenea, sunetele şi muzica din toate cele trei jocuri par a fi îmbunătăţite (mai clare) faţă de variantele iniţiale.



Sub-Zero trollează

De asemenea, în ciuda tuturor acestor ani care au trecut, cele trei titluri produse de Midway rămân la fel de jucabile şi în ziua de azi, Ultimate Mortal Kombat 3 având şi ceva valenţe de joc potrivit pentru competiţiile de gen.

Portare, portare, da-ţi-as picioare

Din păcate, Mortal Kombat Arcade Kollection în sine este o portare jalnică de pe arcade-uri, iar versiunea de PC este, la rândul său, un jeg astronomic. Încă din generic, ştiind că am de-a face cu nişte jocuri de acum două decenii, am rămas de-a dreptul tâmpit când am văzut logo-ul „Powered by Unreal Engine". După ce am scotocit prin fişierele instalate, m-am lămurit: jocurile astea sunt emulate prin intermediul unui frontend bazat pe Unreal, într-un mod stângaci, de care probabil râde şi curca unui programator amator din Uganda. Nu mai zic de autorii unor emulatoare „profesioniste" precum MAME...

Mai vreţi? Mai avem: ediţia de PC a lui Mortal Kombat Arcade Kollection rulează într-o rezoluţie fixă de 1280x720, fără posibilitatea de a fi schimbată. Ce contează că există monitoare pentru care 1080p a devenit o banalitate, lasă să se vada acolo pixelu cât casa. Şi, nu, mizeriile de filtre adăugate de ochii lumii (painted, cabinet view, scanlines) mai mult înrăutăţesc situaţia!

Continuând în aceeaşi direcţie: nu poţi schimba tastele direcţionale! Poţi modifica butoanele dedicate pentru High Punch, Low Punch etc., însă nu şi directiile! Ori joci pe săgeţi, ori ura şi la gara! Cum, vreţi să jucaţi cumva doi oameni pe aceeaşi tastatură (aşa cum obişnuiam în vremurile de glorie ale DOS-ului)? Nu se poate! Vreţi să jucaţi doi pe acelaşi computer, unul pe tastatură şi celălalt pe gamepad? Nu se poate, decât în cazul în care aveţi două controllere! De Xbox 360, pentru că restul nici măcar nu sunt suportate...

Iar cireaşa de pe tort este, aţi ghicit, folosirea rutinelor Games for Windows - LIVE (echivalentul Xbox Live pe PC) pentru tot ce înseamnă DRM (împreună cu Steam!), matchmaking online sau achievements. Împătimiţii gamerscore-ului se vor bucura să afle că achievement-urile sunt extrem de usor de dobândit; pe de altă parte, online-ul (principalul motiv pentru care ai putea decide să dai banii încă o dată pentru nişte jocuri de acu' douăjdeani) este la pământ. Mai tot timpul eşti cuplat cu jucători din părţi exotice ale lumii, lag-ul este enorm, nu există lobby-uri propriu-zise, nu ai reluări sau alte opţiuni cât de cât moderne. Totuşi, am reuşit să joc câteva meciuri fără probleme, împotriva unui rus simpatic care m-a spart la ocarină. Kudos to him!

Uitându-mă la tot ce am scris mai sus, ma întreb de ce ar dori lumea să dea banii pe acest „minunat" pachet, lansat într-o stare de-a dreptul jenantă pe PC. Mai ales că vechile titluri Mortal Kombat pentru DOS pot fi jucate şi acum (prin intermediul unui Windows mai vechi sau a DOSbox-ului), iar versiunile de pe cabinetele arcade pot fi rulate fără probleme prin MAME sau mai ştiu eu ce alt emulator capabil. Warner Bros. şi NetherRealm, decât să ne serviţi rahat cu linguriţa, mai bine aţi porta MK9 pe PC! ■

Cosmin Aioniţă



Online mizer

VERDICT LEVEL

+
- chiar şi după atâţia ani, Mortal Kombat îşi păstrează farmecul
- Ultimate MK3 n-a apărut niciodată pe PC până acum
- fidelitate mai mare în ceea ce priveşte partea audio

−
- portare mizeră
- cerinţe de sistem absurde
- Games for Windows Live
- nu se pot seta tastele

PE SCURT:

Prea puţin, prea târziu şi mult prea prost.

4

Gen Fighting **Producător** NetherRealm Studios **Distribuitor** Warner Bros. **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** themortalkombat.com

CERINTE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA 6200 / ATI Radeon 9600

ALTERNATIVA **SUPER STREET FIGHTER II HD REMIX**

Tot timpul am preferat Mortal Kombat alternativei de la Capcom, însă, când vine vorba de aducerea unui titlu vechi la standardele de astăzi, Super Street Fighter II Turbo HD Remix dă clasă mormolocului numit MKAK.



UNSTOPPABLE GORG

Hora cosmică vicleană sparge mufa marțiană

Nu-i niciun secret că sunt un fan avid de Tower Defense-uri și puține sunt cele pe care n-am apucat să arunc măcar un ochi, chiar și numai în treacăt. Mi se trage culmea, nu de la clasicul minigame Warcraft, ci mai ales de pe Nintendo DS, unde Ninjatown m-a făcut sclavul lui, iar Lock's Quest n-a făcut decât să confirme afinitatea mea pentru acest gen. Mărturisesc că preferatul meu, de departe, este Plants vs Zombies, iar regele în materie de browser TD ar fi Kingdom Rush, de unde s-ar putea trage concluzia că înclin oarecum către stilul clasic TD. Asta nu m-a împiedicat să încerc variante răsturnate, precum excelentul Anomaly Warzone Earth, unde tu ești cu invadatorii sau hibrizi mai recenți cu FPS/Action prin Sanctum și Orcs Must Die!. Cert este că, în ciuda numărului obscen de jocuri TD lansate non-stop, cele cu adevărat bune se pot număra pe degete. Firește, când divizia de jocuri a Futuremark a anunțat un nou joc, după interesantul lor shooter Shattered Horizon, am ridicat din sprânceană aflând că e vorba despre taman un tower defense. Unul revoluționar, cum spuneau ei.

I are will destroy you, maggots!

Prezentarea te cucerește din prima și ar fi greu să se întâmple altfel, fiindcă tot conceptul artistic este un tribut pentru zona SF din anii '50, îmbibată de o naivitate dusă-n cretinism. Cum ar fi fost un prim contact ostil





cu extratereștrii răi, veniți să distrugă civilizația americană? În tot cazul, proiecțiile născute la vremea respectivă asupra tehnologiei sunt inepuizabil de caraghioase, iar Unstoppable Gorg surprinde bine asta, rezultând într-un conflict în care ai senzația că te afli în fruntea unei defensive imaginate de Ed Wood însuși. Foarte kitschoase, ieftine, dar cu o savoare aparte, unitățile defensive pământene și desigur forța invadatoare insuflă note umoristice din ciclul celebrului episod Star Trek din saga originală, în care William Shatner era fugărit de un maimuțoi extraterestru care azvârlea după dânsul imenși bolovani care erau în mod evident confecționați dintr-un carton ușor ca un fulg. Și nenea Gorg are genul ăsta de farmec, unde făcătura e dusă la rang de artă și capătă o manifestare fascinantă și pe deplin convingătoare, în ciuda váditelor improbabilități care pândesc la tot pasul. E greu să nu te simți bine și comod în compania jocului, modelat cu îndemânare și animat de culori vii, sprijinite de prezentarea unitară vintage și tot arsenalul sonor și vestimentar specific. După cum bine știm, atmosfera și grafica pot face foarte multe pentru un joc, însă nu pot substitui un gameplay sănătos și plin de vitamine. Ce face Unstoppable Gorg ca să se detașeze de aglomeratul pluton al tower defense-urilor contemporane? Fiți atenți!



Învârtita galactică

Producătorii de jocuri de acest gen au încercat nenumărate idei, căutând să rupă monotonia rețetei clasice. Cei de la Futuremark Games vin însă cu un element realmente inedit, care dinamizează considerabil joaca și se potrivește cum nu se poate mai bine cu decorul spațial: orbitele. Fiecare nivel te pune să protejezi un obiectiv central de nemilosul Gorg, construind sateliți pe orbitele din jurul lui. Șmecheria vine din limitarea numărului de locuri construibile, cuplată cu posibilitatea de a învârti orbitele pentru a te adapta traseului ales de fiecare val care atacă. Bunăoară, orbitele în sine sunt mobile, dar relativ la ele însele, puținele locuri unde poți pune sateliții sunt fixe. Așa se întâmplă că uneori, mutând un tip de turn pentru a intercepta un val periculos de inamici, se întâmplă să faci vulnerabil un satelit de producție, trăgându-l și pe acesta în bătaia focului inamic. Cum resursele sunt foarte limitate, cel puțin la început de nivel, jocul te forțează să construiești puțin și cu cap, apoi să manevrezi capitalul defensiv cât opți de operativ și inspirat pentru a bloca invadatorii, în așteptarea unor noi fonduri care să-ți sporească puterile. Și aici există schepsis, fiindcă, contrar așteptărilor, nu distrugerea inamicilor îți aduce principala sursă de venit. Dimpotrivă, răsplata financiară pentru asta e banală. Resursele sunt generate de sateliți speciali, pe care trebuie să-i construiești aproape întotdeauna primii dacă vrei să ai vreo șansă, făcând începuturile de nivel destul de liniare din punctul ăsta de vedere (ca și în PvZ de altfel). Când constați cu stupoare că nici n-ai construit bine primul turnuleț și deja apar trei rute pe care se apropie dihăniile, te apucă toate cele. Te agiți, rotești orbitele de-ți vine rău și stai cu ochii pe bănet, doar-doar apuci să scoți vreun lansator de rachete cu bătaie lungă sau să faci neprețuitul upgrade la mitraliere înainte să te facă Gorgu' una cu Pământu'. Și credeți-vă că e mult de jucat și înjurat.

Pentru un stil de joc considerat de mulți „casual", Unstoppable Gorg chiar te face să crezi că marțienii sunt de neoprit - și asta încă din primele niveluri. Totul te costă ceva. Ești forțat de exemplu să construiești sateliți de cercetare pentru a atinge scorul necesar deblocării unui punct de upgrade suplimentar, care devine însă absolut necesar terminării nivelului următor. Așa că nu poți termina oricum nivelurile, ci trebuie să te descurci foarte bine. Nici măcar când consideri că ai ditamai colecția de sateliți și upgrade-uri la dispoziție nu vei fi în siguranță, fiindcă resursele foarte limitate la început de nivel și numărul zgârcit de socluri construibile te forțează s-o arzi intelectual, în nu întotdeauna dulcele stil puzzle.



De fapt, aici apare și marea problemă a bietului Gorg. Pe de o parte, te pune la mestecat în orbite mai mult decât ii vine comod unui adept clasic de tower defense și pe de alta, deși există informații despre fiecare tip de turn defensiv și abili-







tate sau invadator, ele se dovedesc cam ambigue. Așa se face că, la început cel puțin e cam stresant să-ți dai seama cât de eficient este un turn împotriva unui anumit tip de inamic, dacă merită să-l selectezi înainte de a începe un nivel și mai ales dacă merită să upgradezi un turn sau mai degrabă să construiești încă unul. Nu ajută foarte mult nici designul unităților, foarte frumoase de altfel, însă destul de greu de distins clar uneori în iureșul luptei. După primele niveluri, treaba devine atât de dificilă încât aproape întotdeauna există un singur „traseu" de dezvoltare „corect", ceea ce face uneori din experiență un șir de încercări și eșecuri repetate, nu tocmai distractiv și nici foarte educativ. Abia în nivelurile mai târzii se limpezesc apele strategice și poți vorbi de o mulțime de tactici posibile care să te ducă spre succes. Asta nu înseamnă de fapt că dificultatea scade, fiindcă ritmul acțiunii va impune probabil tuturor folosirea tastelor rapide pentru construcție, chiar dacă jocul este conceput, în principiu, să fie controlabil doar cu mouse-ul.

Rămășițele (God)zilei

După ore bune de butonat, am rămas cu o impresie plăcută, dublată de amețeală, fiindcă, trebuie să recunosc, pe cât îmi place genul, pe atât de obositor mi s-a părut să jonglez constant cu orbitele vieții. În tot cazul, potențialii cumpărători nu duc lipsă de material, cu vreo 40 de niveluri, un mod campanie, altul arcade (aici trebuie să faci un scor cât mai mare, drept pentru care va trebui să deblochezi noi sateliți și puncte de upgrade în campanie pentru a rezista mai mult) și o droaie de provocări (Challenges - unde ești limitat la anumite tipuri de sateliți sau se aplică tot felul de modificări ale regulilor de joc). Una peste alta, nu se ridică la înălțimea lui Plants versus Zombies, nici ca inovație, nici ca diversitate sau umor, dar rămâne un reprezentant simpatic și original pentru genul TD. Nu-l recomand începătorilor de nicio culoare, fiindcă se poate dovedi mai frustrant decât e sănătos, însă pasionații genului vor găsi aici multă zeamă gustoasă.

Ar trebui să știți că-l găsiți și pentru iPad, iar versiunea Xbox LIVE Arcade este și ea „pe vine". Pe Steam costă 10 Euro, însă, în lipsa unei versiuni demonstrative (o modă din ce în ce mai răspândită, care mă scoate din minți și pe deasupra încurajează pirateria), mai bine acționați cu precauție și așteptați o reducere mai solidă, fiindcă riscați să regretați investiția în cazul în care sistemul lor inovator de joc n-o să vă cadă cu tronc.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- concept audiovizual reușit, tributar SF-ului din '50
- interfață simplă și eficientă, cursiv și plăcut
- sistemul de orbite dă o nouă dimensiune genului TD

−
- învârtirea constantă a orbitelor poate deveni repetitivă și agasantă; dificultate uneori exagerată
- descrierile ambigue îngreunează jocul inutil

PE SCURT:
Abordarea proaspătă a unui gen devenit deja clasic întâlnește un tribut adus SciFi-ului anilor '50. Rezultatul este un joc foarte dinamic și dificil, însă nu pe gustul oricui. Merită încercat, mai ales dacă prindeți vreo promoție.

8

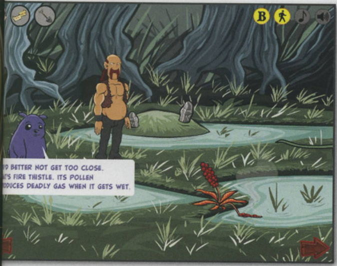
Gen tower defense **Producător/Distribuitor** Futuremark Games Studio
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** unstoppablegorg.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1GB **Video** GF 6600 / Radeon X700 256 MB

ALTERNATIVA ANOMALY: WARZONE EARTH
Tower defense pe dos, unde jucătorul comandă un grup de unități și trebuie să războiască prin nivelurile presărate cu amenințări extraterestre gestionând inteligent resursele și planificându-și cu grijă traseul. Recomand!

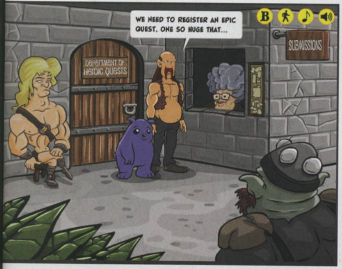
The Several Journeys of Reemus

http://www.clickshakegames.com/reemus/



Vă spuneam, acum ceva timp, că nu înțeleg de ce sunt atât de puține adventure-uri de web. Îmi pare cel mai bun mediu pentru a te lansa - dacă ai talent la desen și-ți vin multe idei trăsnite/interesante. Acum am și exemplul perfect: băieții de la ClickShake Games, care, printre alte flash-uri, au tot lansat episoade adventure numite The Several Journeys of Reemus. Tot îmbunătățindu-le, au devenit cunoscuți, au strâns bani și au reușit să lanseze și un episod mare, numit The Ballads of Reemus. Un nou indie adventure, ura! Care, dacă-și păstrează calitatea umorului și al puzzle-urilor din ultimul episod web, nu poate fi decât foarte bun. De fapt, ultimul episod web are și rol de reclamă, pentru că până se încarcă ți-l prezintă pe frățiorul mai mare, dar și rol de exemplu: „uite ce putem noi". Multă încredere la băieții ăștia, dar trebuie să recunosc: ultima parte este și cea mai bună dintre toate. Seria web are acum 5 părți, 5 părți în care Reemus, un exterminator de gândaci, mereu în umbra fratelui lui mai mare, Raymus the Mighty, încearcă să arate tuturor că și o astfel de meserie poate produce eroi.

Călătoriile lor, pline de umor (am mai zis?), îi poartă prin locuri ciudate, de la mușuroaie de furnici, la ministerul eroilor. Că tot veni vorba, vă mai spuneam prin alte recenzii că am ajuns să consider comedia pură, fără dramă sau telenovelizare, ca cel mai greu gen de scris. Ultima parte a acestei serii, numită The Beastly Blackhole of Bureaucracy, este cea mai bună dintre toate, nu datorită dificultății sau clarității puzzle-urilor, ci datorită umorului existent pe toate palierele. De la cel ieftin, situațional, la cel conversațional sau subtil. Până și puzzle-urile sunt, în majoritate, cretin de haioase. O singură bubă are. E prea scurt. Dacă vă plac adventure-urile, încercați-le pe toate. Dacă vreți doar un joc bun plin de umor, puteți sări direct la ultimul.





Mission in Space: the lost colony

http://www.onemorelevel.com/game/mission_in_space

Cum, nu există nicio alternativă gratuită la reeditarea strategiei pe ture X-Com care tocmai a apărut? Greșit! Mission in Space este aici pentru a ne salva sufletele (din iadul piraților) sau pentru o încălzire mică înainte de a trece la lucruri mai serioase. De obicei, web-strategiile pe ture gen X-Com nu au decât foarte rar complexitatea suratelor mai mari, MiS e însă aici pentru a întări regula. În MiS investighezi o colonie minieră de pe care de 6 săptămâni nimeni nu a mai raportat. Mediu și poveste tipice pentru o strategie pe ture. Nimic care să prevestească complexitatea și dificultatea de care te vei lovi. Dificultate exponențial mărită dacă vrei să câștigi toate gradele (badges) și să termini toate nivelurile cu „diamant". O adevărată gură de aer proaspăt, 5 tipuri de unități, foarte bine delimitate și importante, arbori de abilități care nu îți dau niciodată puteri supraomenești, ci te ajută exact cât trebuie și atmosferă apăsătoare, care te ține încleștat. Foarte bun TBS!



Red Crucible 2

http://www.rocketeergames.com/redcrucible.html

Dacă vă mai zgândărește din când în când pofta pentru mai vechile Counter sau Battlefied, dar nu aveți chef să le reinstalați, să le reînvățați, să căutați servere, să, să, să… atunci, avem soluție. Dați o căutare în Google după titlul de mai sus, porniți jocul de pe câteva din locurile găsite pentru a vedea care vă e ping-ul, faceți un user pe site-ul pe care aveți cel mai mic timp de răspuns și asta e tot. Băieții ăștia v-au scăpat de toate inconvenientele. Jocul poate fi pornit de la orice calculator, în 10-20 secunde. Intri în meniu, selectezi rezoluția și opțiunile grafice care te țin, apeși full screen și gata. Counter+Battlefield instant, simplificate, dar la fel de fun. Eu nu m-am aventurat niciodată mai departe de Quick Match, dar nici nu a fost nevoie. Cu 7 hărți interesante și 5 moduri de joc, de fiecare dată când l-am deschis mi-a mâncat ore bune din viață și mereu i-am mulțumit.

■ ncv



Free2Play FPS la superlativ

TRIBES ASCEND

TRIBESASCEND.COM



Am îndrăgit FPS-urile competitive de la bun început, când încă nu aveam propriul meu calculator şi colindam aproape zilnic sălile de jocuri. Iar dintre toate, Unreal Tournament (1999) mi s-a potrivit ca o mănuşă şi astfel am început să mănânc UT pe pâine. Mai exact, timp de aproximativ doi ani - până să îngroş rândurile clasei muncitoare, perioadă în care n-am întâlnit niciun adversar care să-mi dea cu adevărat palpitaţii, poate doar cu numele. Pesemne că mi se dusese vestea şi parcă mai ieri intra pe uşa sălii Wolverine – un fioros cu părul creţ şi obsedat de-un singur dor: să dea o lecţie de



UT... profesorilor. A părăsit sala de curs frustrat şi nu l-am mai văzut de atunci. Păcat, pentru că era amuzant.

Singurul meu adversar redutabil din acea perioadă a fost chiar camaradul meu de arme într-ale UT-ului (Cătă, vezi că ai apărut în LEVEL!), pasiunea noastră pentru joc fiind responsabilă pentru generarea unui adevărat fenomen în sala pe care o frecventam. Atât de mult, încât Unreal Tournament a sfârşit prin a fi singurul joc care se juca acolo. În plus, atât de des o frecventam, încât oamenii locului au ajuns să ne lase să jucăm chiar şi pe datorie, iar uneori pe niciun ban, pentru simplul motiv că le umpleam sala. Distracţia s-a terminat odată cu închiderea sălii, iar viaţa n-a mai fost la fel, însă am continuat să strâng sute de hărţi noi, mod-uri şi toate addon-urile posibile pentru UT. Joaca a continuat online imediat ce internetul mi-a intrat în casă, dar fără elan. În primul rând, probabil că taică-miu m-ar fi biciuit în contul facturilor telefonice cu valori astronomice pe care le-aş fi generat. Din „fericire" (căci încă mai trăiesc), nici timp n-am mai avut atât de mult odată ce am devenit salariat. Însă am continuat să cred că pot face faţă în continuare oricui, până când l-am întâlnit pe God 2.0, un băştinaş care făcea ravagii pe serverele de UT din acea perioadă.

Lesne de înţeles că God 2.0 mi-a cam dat mucu' şi m-a trezit la realitate; nu mai eram printre cei mai buni, iar ca să recuperez terenul pierdut, aş fi avut prea mult de tras. Pe scurt, confruntarea cu God 2.0 a marcat sfârşitul unei ere din viaţa mea.

Dar viaţa merge înainte

Deşi preferat în continuare, Unreal Tournament n-a mai fost singurul joc pe care l-am băgat în seamă, iar Tribes 2 (2001) avea să devină unul dintre puţinele FPS-uri competitive, bazat pe lupta între două sau mai multe echipe de jucători, ce aveau să-mi atragă apoi atenţia. M-au atras în special dimensiunile uriaşe ale hărţilor şi posibilitatea parcurgerii lor de la un capăt la altul în mo-







duri inedite pentru acea vreme, folosind jetpack-uri și vehicule aeriene ca pilot, co-pilot sau pasager. La rândul lor, facțiunile (triburile) de partea cărora puteai alege să lupți aveau nume sonore: Children of the Phoenix, Blood Eagle, Diamond Sword și Star Wolf. Cumva, mi-a amintit de unul dintre desenele animate ale copilăriei - Saber Rider and the Star Sheriffs, un western spațial a cărui piesă muzicală introductivă mă va bântui până la adânci bătrâneți. Foarte ciudată asociere, pentru că altfel decât cu numele, Saber Rider nu are nicio legătură cu jocul.

În Tribes 2 mai puteai lupta de partea unei a cincea facțiuni intitulată BioDerm, o rasă de roboți soldat răzvrătită, însă diferențe între facțiuni, cu excepția istoricului și look-ului distinctiv al fiecăreia, nu existau. Dar cu un gameplay dinamic și foarte strategic, jocul a reușit să le ofere fanilor acțiunea fantastică pe care și-o doreau, cu riscul de a crește considerabil valoarea facturilor telefonice.

Cu Tribes 2, cei de la Dynamix au încurajat munca în echipă prin posibilitatea dată tuturor de a forma și administra clanuri, încorporând în clientul jocului toate uneltele necesare adăugării de profiluri pentru jucători și clanuri, email, chat, clasamente, turnee și forum. Din nefericire, suportul pentru toate acestea a dispărut în timp, pe măsură ce popularitatea jocului a scăzut.

În 2004 seria revine în atenție cu Tribes: Vengeance, realizat de Irrational Games, jocul neavând succesul scontat. Însă nu mai contează de ce, pentru că astăzi avem un urmaș demn de numele pe care îl poartă.

Ascendent

Spre deosebire de predecesorii săi, Tribes: Ascend este un joc gratuit, dedicat în exclusivitate multiplayer-ului online. Jocul, realizat de această dată de către studiourile Hi-Rez Studios, păstrează însă aceeași mecanică de joc, dar îmbunătățită din toate punctele de vedere, pentru a concura cu greii genului. Și o face cu scces, în ciuda faptului că numărul inițial de moduri de joc și hărți este relativ mic, cu promisiunea că vor fi adăugate multe altele în timp.

Modurile actuale de joc (din Beta) sunt trei - Deathmatch, Team Deathmach și Arena, iar o parte dintre hărți amintesc de trecutul glorios al seriei - zone întinse, presărate cu diverese structuri specifice bazelor adverse și vehicule, ce nu numai că scurtează distanțele, dar sunt echipate și cu arme de foc. Altele, de dimensiuni mai mici, reduc conflictul la dimensiunile unuia urban, acțiunea desfășurându-se în plină stradă, printre clădiri sau pe la colțuri. Mai mult, producătorul a refăcut pentru Ascend harta Katabatic, una dintre atracțiile din Tribes 2, și a realizat o versiune îmbunătățită a hărții Broadside, redenumită Crossfire.



Revenind la gameplay, acesta reflectă spiritul Tribes până în cel mai mic detaliu. Jetpack-urile te ajută să atingi obiective aflate la înălțime, să scanezi împrejurimile în detaliu sau să scapi mai ușor de adversari. Excelent este faptul că după aterizare poți efectiv să schiezi la vale, crescând viteza de deplasare per pedes de-a lungul unei pante, dar fără a putea schimba direcția. Mulțumită acestui sistem de deplasare, acțiunea se poate desfășura cu o viteză amețitoare, iar cei care nu i se pot adapta cu succes au toate șansele să îngroașe cozile clasamentelor și să rămână acolo. Așadar, putem spune că jocul le este dedicat fanilor hardcore ai genului, însă Ascend le dă, de fapt, tuturor celorlalți posibilitatea de a-i învăța mecanica. În acest sens, tutorialul este complet, perfecționarea venind apoi din cafturile împotriva altor jucători.

Din punct de vedere strategic, jocul este la fel de provocator. De exemplu, în modul de joc Capture the Flag, buna coordonare dintre membri unei echipe este imperios necesară. O variantă deosebită a acestui mod de joc nu implică furtul unui steag din baza adversă și aducerea lui în propria bază pentru a puncta. În acest caz nu există baze, iar jucătorii unei echipe încearcă mai ales să protejeze steagul pe care unul dintre ei îl ține la un moment dat. La final, echipa ai cărei jucători au reușit să țină mai mult timp steagul în spinare, câștigă.

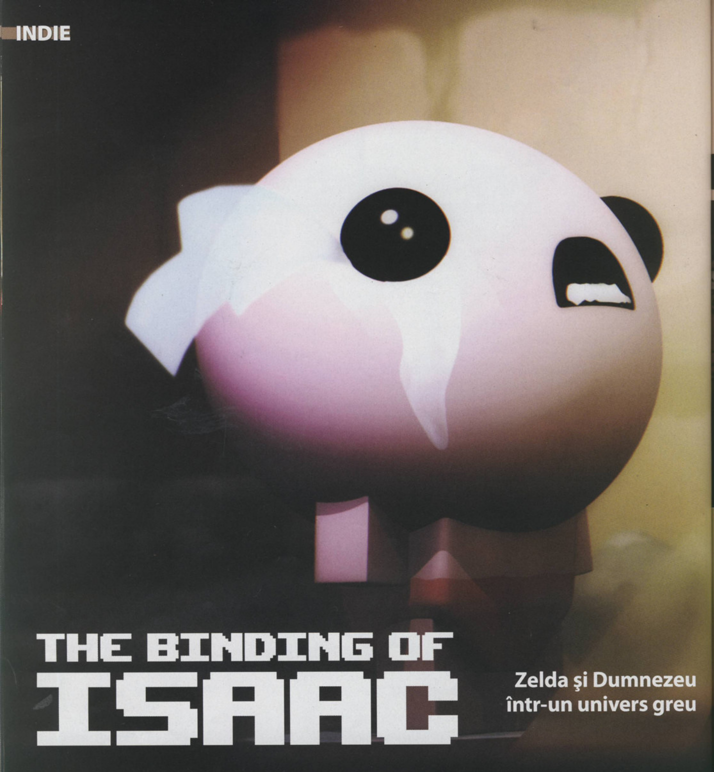
În timpul și la finele unei partide, jucătorul este recompensat cu puncte de experiență, pe care le poate apoi chelui pe diverse upgrade-uri, cum ar fi noi arme, perk-uri și armuri. Dar dacă ești cu dare de mână, poți să cumperi puncte de experiență pe bani reali și să dobândești acces la arme mai puternice imediat, fără a depune efortul necesar. Acceptabil, având în vedere că trebuie să trăiască și producătorul din ceva, dar mai ales pentru a finanța îmbunătățirea constantă a jocului.

Jocul va fi lansat în mod oficial pe 12 aprilie, însă până atunci puteți încerca liniștiți versiunea beta. Tot ce aveți de făcut este să creați un cont pe site-ul www.tribesascend.com, iar eu vă promit să revin în curând cu un review complet.

■ **KiMO**







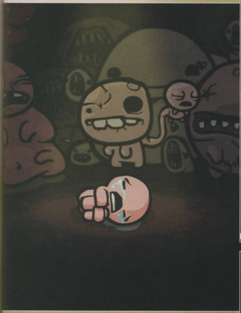
THE BINDING OF ISAAC

Zelda şi Dumnezeu într-un univers greu

Ca un făcut şi fără nici o legătură, indie-ul pe care am ales să vi-l prezint luna aceasta este, la fel ca şi specialul, tot cu/despre copii. Sincer, nu prea ştiam la ce să mă aştept din partea acestui joc. Am văzut artworkurile, câteva screen-uri, m-am uitat puţin strâmb la notele primite, după care mi-am spus că probabil e chiar bun dacă arată atât de ciudat şi totuşi lumea spune că e marfă, de calitate. TBoI este, probabil, unul dintre cele mai urâte jocuri pe care le-am văzut, nu că grafica ar fi proastă, nu... grafica e voit arhaică, dar titlul mai are un layer, o hidoşenie aparte. Monştrii te înfioară nu prin puterea lor, ci prin scârba pe care ţi-o imprimă dacă stai să te gândeşti prea mult la ce sunt caricaturile de pe ecran. Copii cu capetele umflate de muşte, viermi, excremente... de fapt, puteţi vedea şi singuri. Iar în mişcare e mult mai rău. ...oare ce credeam că poate naşte mintea lui Edmund McMillen, un artist de care v-am mai povestit: când era mic, desena monştri atât de „deranjaţi", încât unul dintre profesori l-a trimis la un control psihiatric. Dacă ar exista un concurs de cum să-ţi faci clienţii să fugă de produsul tău, producătorii lui TBoI ar câştiga fără probleme premiul cel mare. Daţi o căutare după artwork-uri...

Dar staţi, nu fugiţi, am învăţat că există o estetică a urâtului aici. Jocul nu arată aşa doar pentru a oripila şi pentru că se crede cool; are şi sens. Isaac este, de fapt, un copil care trăia într-o casă mică de pe un deal. De obicei, el se juca liniştit cu jucăriile sau desena, în timp ce mamă-sa se uita la emisiuni pe Trinitas. Într-o seară însă, mama lui a auzit o voce din ceruri care i-a spus că fiul ei a fost corupt şi că trebuie salvat. Iar pentru a fi salvat, trebuie să-l îndepărteze de tot ce e rău pe lume. Aşa se face că Isaac a rămas fără jucării, desene şi chiar şi haine. Dar vocea a revenit şi a atras atenţia din nou că odrasla trebuie ferită de tot ce e rău. Aşa că Isaac a fost închis pentru totdeauna în cameră. Dar vocea iar a revenit, i-a spus femeii că a făcut bine, dar că, pentru a-şi dovedi credinţa, trebuie să-l sacrifice pe băiat. Isaac vede prin crăpăturile uşii cum propria-i mamă se apropie cu un satâr şi începe să caute disperat prin cameră. Găseşte sub covor uşa către beci şi se aruncă. Drept în iad! Aşa începe jocul. Paralelele cu povestea din Vechiul

GEN ACTION-ADVENTURE, ROGUELIKE
PRODUCĂTOR EDMUND MCMILLEN ȘI FLORIAN HIMSL
ONLINE: STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/113200



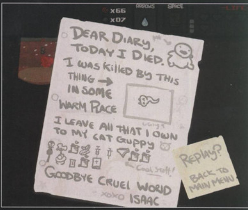




Testament sunt evidente și putem divaga și abera asupra a ce au vrut să spună cu adevărat producătorii la nesfârșit. Mai ales că Isaac are și câteva vise ciudate, iar jocul vine și cu zeci de finaluri, unul mai metaforă decât altul. Dacă vă plac lucrurile de acest gen, vă invit, dar eu am venit aici să mă joc.

Și ce bine am ales, pentru că gameplay-ul este de milioane. O fi McMillen plecat cu capu', dar asta nu l-a oprit în a da naștere unor jocuri fantastice ca Gish, Aether și Super Meat Boy. TBoI este o combinație fantastică între un Zelda vechi și un roguelike — nu există salvări, nu există checkpoint-uri. Dacă vrei să scapi din infern, trebuie să răzbești cu ce strângi și să tragi cu dinții de fiecare inimă pe care o ai. Nici măcar să-l înveți pe dinafară nu poți, fiindcă nivelurile își dau de fiecare dată random. Un random incorect, pentru că nimeni nu-ți promite că de data asta va fi mai ușor, că vei avea chei pentru toate cuferele, sau cufere și uși pentru toate cheile. Acum, astfel de jocuri se susțin întotdeauna pe calitatea gameplay-ului, pe cât de mult înveți la fiecare tură și pe diversitate. Și trebuie să recunosc, TBoI este minunat. E minunat cum un joc atât de mic reușește să fie altceva la fiecare restart. Acum e bomberman, acum e manager de resurse, acum survival-horor, acum bullet-hell. Mă opresc, nu mai am răbdare și vreau să încerc din nou. Cu căștile pe urechi, pentru că muzica mai împinge un 20% de cool, peste un joc oribil de bun. ■

ncv



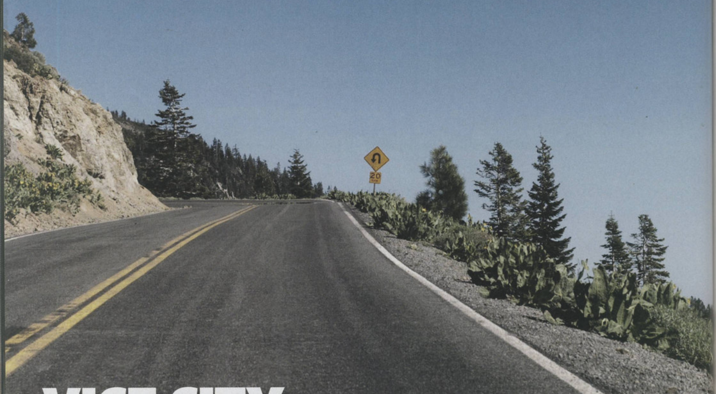
Probabil că v-am mai spus, sînt unele jocuri de care nu m-aş atinge nici picat cu ceară, pentru că nu îmi plac, neam. Ba chiar nu le suport. Dintre acestea fac parte titlurile produse de Blizzard, cu excepția primelor două Warcraft-uri, și jocurile Rockstar. Sînt alergic la ele. Mă calcă pe nervi. Dar, dacă Starcraft mai pot juca din cînd în cînd, deși asta ar însemna timp pierdut în care nu bag un Ground Control (I sau II), seria Grand Theft Auto îmi repugnă fizic. De două ori am încercat să mă apuc de un GTA, și de fiecare dată experiența de joc mi s-a părut atît de degradantă încît m-am oprit după mai puțin de două ore, plin de nedumerire, întrebîndu-mă: „cît de prost trebuie să fii?...".

Dar... dîndu-mă pe diverse forumuri de simracing, am descoperit că există un mod de GTA, numit ENB, ce sporește semnificativ calitatea vizuală a jocurilor din serie. Vă dați seama că puțin m-a interesat treaba asta, însă, același mod, ENB, părea să fie aplicabil și la GTR 2, celebrul simulator auto al celor de la SimBin! Hm, trebuia să încerc asta, așa că am urmat instrucțiunile și am instalat ENB-ul pentru GTR 2. Rezultatul?! Da, arăta mai bine, în special în ce privește iluminarea și umbrele, parcă și culorile. Merita folosit, dar, la următoarea instalare de GTR 2, odată cu schimbarea sistemului de operare, nu m-am mai obosit să mă încurc cu acest ENB, jocul mi se părea mult mai mult decît mulțumitor fără modificări, iar cu moduri precum primul WSGT sau Power and Glory 2, zău că nu am mai simțit nevoia de eye candy.

Un lucru, totuși, m-a izbit în vremea în care mă interesam de acest ENB. M-am uitat pe atunci la destul de multe filmulețe ce conțineau plimbări cu mașina, aiurea, fără de țintă, prin sandbox-urile celor de la Rockstar. Și, cu valoarea adăugată vizual de ENB, zău dacă aceste filmulețe nu mi-au plăcut! Mi-au adus aminte de ceva din trecut, de arcade-uri vechi, în care făceai curse prin orașe, uneori pe timp de noapte... Trebuie să recunosc, există poezie în asta: plimbarea hai-hui prin mediul urban, cu o mașină faină, în viteză, fără de griji. Dar, ca să fiu sincer, seria NFS, de la Underground încoace, nu a reușit să mă vrăjească cu așa ceva, Burnout Paradise nici atît, iar despre Test Drive Unlimited prefer să nu mă pronunț – se poate să capăt un limbaj prea colorat, „rated mature +".

Viciul modificării

În schimb, de la frații noștri de pe Tisa, adică de la un grup de modificatori maghiari, a venit o surpriză pe care o calific, la propriu, ca fiind de proporții. Oamenii au reușit să convertească orașul din GTA Vice City în pistă pentru GTR Evolution a celor de la SimBin!!! Yup, nici mie



VICE CITY. TARGA FLORIO. TRANSFĂGĂRĂȘAN.

3 motive serioase pentru a te apuca de simulatoarele auto



Amintiri din copilăria... altora.



Culorile din meniul original: UGH!

nu mi-a venit iniţial să cred asta, dar, după un download şi o scurtă copiere a folderului necesar în folderul Locations al GTR Evo, la următoarea pornire a jocului aveam o nouă clasă de circuite în meniu: Vice City, în care se afla o singură pistă, cea cu acelaşi nume.

Am selectat-o, am ales o maşină potrivită – un Dodge Viper, evident – şi am dat start. Harta Vice City s-a încărcat destul de repede, cam de două ori cît un Nordschleife de GTR Evo. Odată intrat în Vice City, maşina este amplasată undeva lîngă o unitate militară. De acolo, cam în orice direcţie porneşti, vocea din joc care îţi spune „you're driving the wrong way" se va auzi foarte des, deoarece se pare că nu a putut fi dezactivată, ceea ce e uşor neplăcut, dat fiind că „pista" Vice City nu este deloc un circuit în accepţia în care este conceput GTR Evolution, astfel încît jocul este profund derutat sub acest aspect în majoritatea punctelor de pe hartă în care te afli.

Dar am trecut uşor peste acest neajuns. Iar asta pentru că dimensiunea acestui Vice City este nemaipomenită. Nici nu bănuiam că este posibil ca într-un joc pe engine gMotor 2, precum GTR Evolution, să pui o hartă atît de mare. Efectul este impresionant, am ajuns să mă plimb pînă am uitat de mine prin acest Vice City, bucurîndu-mă de ceva ce aşteptam de atît de mult timp: un oraş prin care să mă plimb cu maşina într-o simulare auto adevărată, nu într-un arcade. Pe bune, intensitatea trăirii pe care o ai conducînd într-o simulare realistă, un model de maşină care trebuie strunit la milimetru, este cu mult, MULT mai mare decît într-un arcade în care nu ai nevoie de nici un fel de abilităţi de pilotaj auto.

Este un specific al străzilor dintr-un oraş, cu atît mai mult unul american: majoritatea se intersectează în unghiuri drepte. De aici apare nevoia unor tehnici specifice de condus, frîna de mînă îşi găseşte folosul, iar driftul poate deveni atît o plăcere, cît şi o necesitate. Gymkhana prin Vice City... mmmm... unele maşini din GTR Evolution pot fi setate

PLEDOARIE PENTRU CUCUIE



Nordschleife în versiunea pentru GTR Evolution realizată de Team Nordschleife.

Vreau să vă pomenesc aici un aspect deseori trecut cu vederea cînd se vorbeşte despre o pistă dintr-un simulator auto, anume ceea ce în engleză este numit „bumps" şi „microbumps". Este vorba despre neregularităţile drumului, „cucuiele" de pe suprafaţa acestuia, denivelările sale accidentale, de dimensiuni mai mari sau mai mici. Nu vorbesc aici de ondulări ce survin pe distanţe mai mari, ci despre formaţiuni de dimensiuni modeste, de la o jumătate de metru la doi-trei metri, ce se succed cu o densitate mai mare sau mai mică pe parcursul unui circuit. Astfel de neregularităţi sînt fireşti la un circuit, şi nu este dovadă mai bună în acest sens decît mărturia unui pilot pe Nordschleife, surprinsă în episodul 5 al seriei a cincea a emisiunii Top Gear, cea în care Jeremy Clarkson încearcă să coboare sub 10 minute pe tură de Iad Verde, într-un Jaguar S-Type Diesel (şi da, sînt un admirator al Sabinei Schmitz!). Un alt englez, venit să-şi încerce talentul şi maşina pe Nordschleife, îi spune lui Clarkson că a învăţat acest circuit într-un joc de consolă. Însă, adaugă el, nimic din respectiva versiune virtuală a traseului nu l-a pregătit pentru realitatea neregularităţilor, bump-urilor de pe drum, cele care fac o adevărată provocare şi din „simplele" linii drepte.

Aceasta este o mare artă a creatorului de piste în simulatoarele auto: realizarea cît mai realistă a neregularităţilor. Sub acest aspect, unul din cele mai reuşite titluri de pînă acum mi s-a părut a fi NFS Shift – este miraculos felul în care unele din pistele din Shift sînt pline de neregularităţi, fără a părea însă că acestea au fost puse intenţionat şi excesiv. Provocarea adusă de aceste bump-uri face deliciul acestui titlu din seria NFS, pe care îl admir şi acum pentru excepţionalul design de circuit.

Judecînd din această perspectivă, a neregularităţilor suprafeţei carosabilului, trebuie să recunosc că prefer, spre exemplu, versiunea de Nordschleife realizată de com8/ Team Nordschleife, celei oficiale din GTR Evolution. Da, versiunea SimBin este foarte bună, potrivită pentru a învăţa circuitul german. Dar, dacă vrei să treci în liga superioară sub aspectul dificultăţilor tehnice, îţi instalezi varianta Team Nordschleife. Are neregularităţi mult mai bine realizate, unele curbe sînt semnificativ mai dificile (şi cred că şi mai realiste, dat fiind că o parte din colectivul ce a realizat această versiune de Ring este alcătuită din comisari de traseu ai circuitului), vibratorii de pe marginea virajelor sînt mai inclinaţi decît cei din varianta SimBin, iar aderenţa suprafeţelor este mult mai variată. Găsiţi această versiune de Nordschleife pentru Race 07/ GTR Evolution pe www.weissbierbude.de, în secţiunea de download piste, sub numele Nordschleife v2.03. Trebuie să vă înregistraţi pe site pentru a vă fi permisă descărcarea de piste – dar, credeţi-mă, merită efortul, pentru că aveţi foarte multe maşini şi circuite interesante pentru download pe weissbierbude.de.

Din fericire, Targa Florio are parte de neregularităţi, chiar dacă cu un pic prea multă moderaţie, în opinia mea. Dar această provocare există totuşi. Pentru a vă bucura de ea, alegeţi, cel mai bine, o maşină cu suspensia rigidă, precum un monopost sau o variantă de curse a unei maşini sport. Eu am folosit cel mai mult un Porsche din modul PCC 2007 realizat de GSMF pentru rFactor – o încîntare.

De altfel, vă recomand să căutaţi versiunea acestui mod pentru GTR Evolution, pe care o găsiţi pe www.nogripracing.com, în secţiunea de download-uri pentru Race 07/ GTR Evo/ Race On, la modurile de GTR Evo, sub numele True2Life Racing Porsche Mobil1 SuperCup 2007. Acum că aveţi GTR Evolution, trebuie neapărat să vă instalaţi şi acest mod, pentru că Porsche-urile incluse oferă o experienţă fără egal.


Locul de pornire în „circuit".


Arată familiar?

astfel încît să li se accentueze tendința spre drift. Puteți căuta pe www.nogripracing.com astfel de setări, găsiți acolo și moduri de mașini pentru Race 07 și Evo ce se potrivesc tehnicilor de drift – M3-ul importat din BMW M3 Challenge este una dintre acestea.

Mi-am găsit un stil propriu de a mă distra cu mașina prin Vice City-ul importat în GTR Evolution. Încerc să merg la viteza maximă posibilă, căutînd la bifurcații varianta de traseu care mă poate menține la cea mai mare viteză. Evident, deseori trebuie să frînez violent, dar, treptat, înveți „circuitele" ad-hoc de mare viteză din oraș. Cu ocazia asta am mai descoperit o provocare: mașinile din Race On, celălalt mare expansion lansat de SimBin pentru Race 07. În Race On sînt patru modele de muscle car-uri de stradă, mașini americane prin tot: putere, dimensiuni, greutate, suspensie. Cînd mă dau prin Vice City cu un astfel de muscle car mă trec toți fiorii, este o experiență unică. Să direcționezi și să controlezi o asemenea forță pe patru roți, brută, nărăvașă, este o performanță pe care nu o poți atinge decît după un serios antrenament – dar rezultatul este spectaculos, cu derapaje care par luate din urmăririle cu mașini din seria Dirty Harry, sau din celebrul Vanishing Point.



Ecranul de încărcare a portării Vice City pentru Race 07/ GTR Evolution.


Targa Florio pentru Race 07/ GTR Evolution.

Eventual multiplayer

Dar, poate că experiența singleplayer nu este totul în acest Vice City. Cred că se pot improviza reguli pentru variante cel puțin distractive de competiții în multiplayer. Ceva de genul: cine termină în frunte după un interval de timp dat? Adică, pe o porțiune dreaptă de stradă doi-trei concurenți încep cu o cursă de drag. Cel care este în frunte înainte de prima intersecție decide în ce parte se face virajul, și tot așa, cînd se ajunge la bifurcații, cel aflat în frunte decide pe unde se merge mai de-


Un drum perfect pentru Dodge-ul meu din Race On.

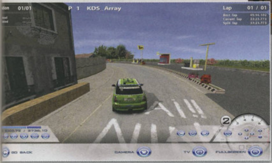

Începe să îmi placă.



Plopi, mare și soare.


Peisajul montan este unic pentru un simulator auto.


Aici m-am proptit în sicilieni.





Targa Florio - ecranul de încărcare în rFactor.

parte. Ceilalți vor încerca permanent să îl depășească, putînd astfel alege traseul care le convine cel mai mult. Cel aflat în frunte după scurgerea intervalului de timp convenit, acela cîștigă.

O altă variantă de competiție ar putea fi parcurgerea cît mai rapidă a distanței dintre două puncte din oraș convenite inițial de jucători. Toți pornesc din același punct, iar cel care ajunge primul în fața unei anumite clădiri sau pe o esplanadă ori într-o parcare, alese dinainte, cîștigă. Ideea este că nu trebuie restricționat traseul, fiecare își alege ce drum dorește, după cum i se pare mai potrivit cu stilul propriu de pilotaj și mașina aleasă pentru competiție – farmecul este ca fiecare să aibă mașini cît mai diferite de ale celorlalți. Mă rog, astea sînt ideile mele de cursă în Vice City, cu siguranță se pot inventa multe altele, inclusiv jocuri de-a v-ați ascunselea. Pentru emoții suplimentare, sare, piper, oregano, chilli și usturoi, este indicat ca damage-ul mașinilor să fie ON și pus la 100%.

Dar, oricare ar fi modalitatea de a parcurge această hartă impresionantă, importantă este, pînă la urmă, starea aparte, trăirea pe care aceasta ți-o oferă. Sub acest aspect, nu pot decît să vă recomand modul Vice City pentru GTR Evolution. În acest scop, căutați pe internet fișierul „r07_Vice_City_Free_All.rar". Nu veți regreta.

O nostalgie

Poate că mulți dintre voi nu ați jucat NFS-urile vechi. Eu și acum am instalat Need For Speed High Stakes, iar din cînd în cînd mai dau cîte o tură prin el. Asta pentru că NFS-urile 2, 3 și 4 aveau o chestie extraordinară: designul de nivel, adică pistele și mediul înconjurător. Atît de mult îmi place cum arată circuite precum Celtic Ruins, Dolphin Cove, Kindiak Park, Route Adonf, Durham Road, încît le parcurg pur și simplu ca să mă bucur de drum, dacă înțelegeți ce vreau să spun – și sînt foarte faine și noaptea.

Simt că asta lipsește în jocurile de curse de azi. Poate că un arcade precum Test Drive Unlimited se apro-


Iluminare mai bună în rFactor. Mașina este un Porsche din modul PCC 2007.


Peisajul este foarte convingător.


Recunoașteți cabana?


Atenție, cad pietre!


„Circulați cu viteză redusă". Desigur...


Fără cuvinte.

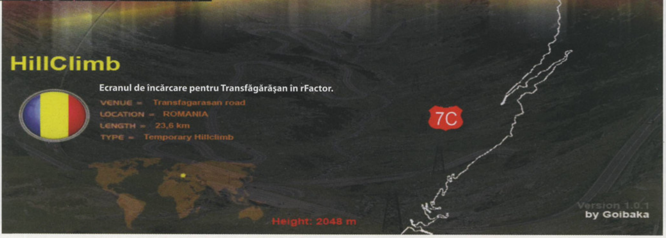

Transfăgărășan – punctul de start.

pie de acest feeling, dar eu aș dori să simt așa ceva, bucuria drumului lung printr-un peisaj plăcut, într-un simulator auto. Bun, Vice City, despre care tocmai v-am vorbit, aduce partea urbană a acestei trăiri. Dar eu simt dorința de a îmi împlini și nevoia de a ieși în natură, la volanul unei mașini cît mai bine simulate. Și aici vine în ajutor un circuit celebru, dintr-un simulator la fel de celebru. Este vorba despre Targa Florio, pistă realizată pentru vechiul Grand Prix Legends, un titlu care a fost printre primele simulatoare adevărate pentru PC.

Targa Florio a fost cea dintîi cursă auto oficială din istorie – ediția inaugurală s-a desfășurat la 1906! Circuitul se întindea prin zona montană a Siciliei, în jurul Palermoului. În configurația sa cel mai des utilizată, lungimea unei ture era de 72 kilometri! Ei bine, în această formă, circuitul a fost importat din Grand Prix Legends, de către o echipă de modificatori entuziaști, pentru rFactor, GTR Evolution și GT Legends (s-ar putea să fie în lucru și o portare pentru GTR 2).

Experiența oferită de circuitul Targa Florio este una excepțională, atît la nivel vizual, cît și al provocărilor tehnice. Grafic, este uimitor felul în care creatorii acestei piste au reușit să surprindă mediul, specificul zonei, al vegetației, construcțiile, perspectivele îndepărtate. Chiar dacă rezoluția anumitor texturi și imagini de fundal nu este foarte înaltă, rezultatul de ansamblu este unul neegalat pînă acum pentru gMotor 2 decît de pistele celor de la Virtua_LM (Le Mans, Sebring, Mid Ohio și Fuji), dar și de Nordschleife-ul VLN creat de com8 sau Team rF–Nordschleife.de.

Este foarte bună versiunea pentru GTR Evolution, dar, în opinia mea, motorul grafic al seriei Race 07 nu este excepțional la redarea luminii, umbrelor, a efectelor de iluminare în general. Din acest motiv, Targa Florio arată mai realist și mai plăcut în versiunea destinată rFactor, unde îți oferă ocazia de a experimenta un drum prin Sicilia, îmbăindu-te foarte plăcut în lumina și culorile insulei. În plus, în rFactor traseul poate fi parcurs și noaptea, ceea ce mi se pare formidabil. De fapt, nu atît după lăsarea întunericului mă înnebunește pe mine Targa Florio în rFactor, cît în momentele de tranziție, la apus și în zori – arată incredibil (cei care au parcurs Le



Ecranul de încărcare pentru Transfăgărășan în rFactor.



În golul alpin.

Mans-ul Virtua_LM pentru rFactor în astfel de momente ale zilei știu bine ce vreau să spun).

Să nu te fure peisajul!

Pe partea dificultăților tehnice, Targa Florio este o sumă de ispite diavolești. Drumul pare deseori întins, invitîndu-te să apeși accelerația fără de grijă. Dar nu este așa – curba care arăta largă se strînge subit dincolo de apexul aparent, creasta din fața ta ascunde un viraj ac de păr, înclinarea laterală a drumului alternează brusc de pe stînga pe dreapta, iar onduleuri subtile ale carosabilului îți sabotează intrarea în coborîre într-un viraj ce părea inițial lipsit de dificultăți, numai bun pentru o abordare în plină accelerație. De fapt, sînt atît de multe surprize și jocuri ale perspectivei în traseul ăsta încît trebuie să ajungi să-l cunoști foarte bine pentru a putea să-l parcurgi la viteza maximă posibilă. Hm, ia să vedem, ca să înțeleg ceva din Nordschleife mi-a luat vreo două săptămîni, iar ca să pot emite pretenții la ceva timpi performanți, pe același circuit, mi-a luat vreo patru luni, în mașina mea preferată din GTR Evo, Corvette-ul C5R. Ca să învăț cît de cît Targa Florio, cred că mi-ar lua vreo 6 săptămîni de rulat zilnic, măcar vreo două ture pe sesiune. Probabil după vreo 4-5 luni aș putea emite vagi pretenții de viteză. It is that hard.

Iar partea bestială este că te trece prin toată gama de provocări, de la zone de raliu pe tarmac, la lungi linii drepte de drag, de la curbe largi de bătrîn circuit de anduranță, pînă la viraje de Grand Prix britanic. Iar diferențele majore de altitudine aduc dificultăți atît de vizibilitate pe anumite porțiuni, cît și de suprasolicitare a mașinii, ce poate să se defecteze mai des. De altfel, un astfel de traseu merită parcurs cu damage ON, 100%, pentru a face față problemelor reale ale unei asemenea curse. Dacă ai un accident și ți se defectează caroseria, direcția sau suspensia, ori chiar motorul, trebuie să parcurgi o distanță imensă pînă la boxe, de cele mai multe ori. Dacă faci o cursă de anduranță, un asemenea eveniment are implicații majore – dar să nu uităm că se poate întîmpla și celorlalți concurenți... Iar dacă începe să plouă și tu ești pe slick-uri, pînă să ajungi la boxe pentru o schimbare de pneuri te papă gaia pe munte de la atîta derapaj. E foarte fain!

De aceea, eu zic că nu strică deloc să vă duceți la adresa următoare: http://living-simracing.blogspot.com/2011/10/targa-florio-12-for-race07gtr-evo.html. Acolo veți găsi versiunea pentru Race 07/ GTR Evolution a circuitului Targa Florio, precum și un foarte folositor patch pentru concurenții controlați de computer (numitul AIW Fix). Evident, versiunea de rFactor – pe care o prefer la capitolul iluminare – poate fi găsită pe www.rfactorcentral.com.

La înălțime

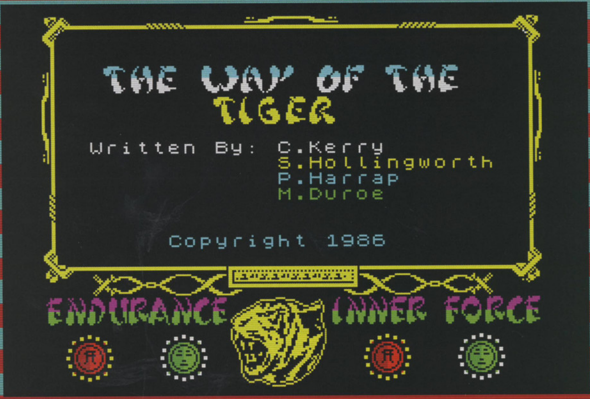
Cam prin luna august a anului trecut am dat peste o știre pe un site de simracing, care anunța lansarea unui traseu pentru rFactor, numit Transfagarasan. Oau! mi-am zis, e clar că emisiunea în care Top Gear ne mișto-căreau, lăudîndu-ne în felul lor caracteristic, a dat roade – cineva a fost inspirat de frumusețea unuia dintre puținele lucruri din România care au supraviețuit numai pentru că nu au putut fi dezasamblate și vîndute pe prețuri de nimic: Transfăgărășanul. Un tip din Spania (dar care se poate să fie catalan sau basc), pe numele online Goibaka, a reușit să pună în fapt acest impresionant drum din țara noastră. Vă recomand să-l dați jos de pe rfactorcentral și să vi-l instalați în rFactor. Deși aproape că nu trece proba neregularităților, fiind nițel prea drept, prea lin ca suprafață a tarmacului, este, totuși, o provocare tehnică deosebită. Iar asta pentru că virajele, crîncene, par să respecte suficient de mult realitatea, din cîte îmi amintesc eu din trecerile mele peste Carpați.

Momentan, este modelată „numai" partea de urcare dinspre Sibiu, pînă la cabana de sus, dar Goibaka a anunțat zilele astea pe un forum de limbă spaniolă că lucrează și la componenta dinspre Muscel a Transfăgărășanului, pentru un total de, pare-se, 92 de kilometri de șosea! Eu, unul, abia aștept să văd așa ceva, pentru că tronsonul deja finalizat merită parcurs, cu atît mai mult cu cît impresionează prin prezența anumitor detalii ușor de recunoscut de pe marginea drumului și din mediu. Oricum, valea ce se deschide larg în golul alpin și perspectiva îndepărtată îți taie răsuflarea: o reușită a acestui modificator ambițios! Cred că este persoana potrivită pentru a încerca să realizeze și alt drum care ar trebui să ajungă în simulatoarele noastre auto: Transalpina.

Încercați rezultatul muncii sale de pînă acum, pentru că e de domeniul incredibilului. Mulțumim, Goibaka!

■ **Marius Ghinea**

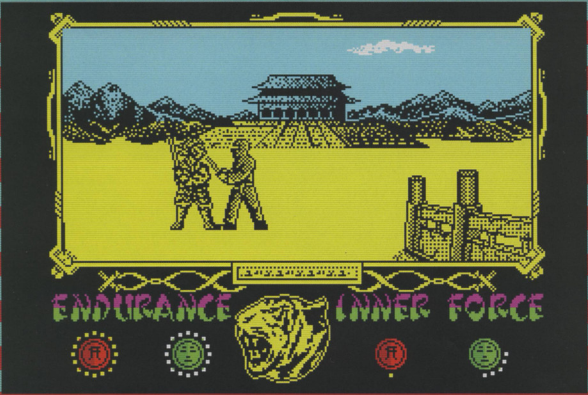




Program: TIGER

Cariera mea reală de ninja virtual a început, logic, cu Saboteur. Fiindcă pe atunci eram doar un casual mucos, iar orientarea în timp și spațiu n-a fost niciodată unul dintre punctele mele forte, aș fi dat bucuros explorarea și platforming-ul din Saboteur pe o porție consistentă de cotonogeală stilată, epică și viscerală ca-n clasicele filme „cu karatiști" proiectate de Nea Lăiță la cinematograful sătesc. Pentru numele lui Buddha, dați-mi un ninja care cunoaște mai mult de trei „scheme" obosite. Nu, nu mi-a plăcut Karate Kid. Tocmai când cugetam mai adânc la relația ninjalăului cu universul (virtual sau real, nu prea conta, căci în acel moment granița era cam în ceață), Puterile care Sunt și Știu Totul (inclusiv că aveam la mine banii pentru fondul clasei) mi-au scos în cale un magazinaș cu multe, multe, multe casete. În timp ce sorbeam titlurile din priviri și încercam să-mi imaginez ce bâzdâgănii de jocuri se ascund în spatele lor, mi-a atras atenția „The Way of the Tiger". Nu trebuia să fii un fin cunoscător al filmelor cu arte marțiale ca să te prinzi ce se ascunde sub capota unui joc botezat The Way of the Tiger. După un minut de gândire (când am decis că pot învăța și fără perdele în sala de clasă), caseta și-a schimbat proprietarul, iar eu mi-am continuat cariera de ninja, mulțumit că am dat, în sfârșit, de un mascat mai priceput într-ale cotonogelii decât acrobatul din Saboteur.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Way of the Tiger are la bază o serie de cărți-joc (gamebooks), foarte populare prin anii '80, care urmăreau aventurile unui tânăr luptător ninja într-un univers fantastic. Drăguț. O informație care mi-ar fi folosit acum 17 ani, când mă credeam în Japonia medievală și eram asaltat de tot felul de dihănii fantasy pe care nu știam de unde să le iau. În istorie clar n-aveau ce căuta. Da, un manual ar fi prins bine, dar lipsa lui nu m-a împiedicat să mă bucur de unul dintre cele mai bune și mai chipeșe (decoruri bestiale, cu background animat) beat'em'up-uri de Spectrum. Pe scurt, ca să îți dovedești măiestria în străvechea artă a ninjutsu-ului, trebuia să parcurgi trei stagii (se încărcau separat de pe casetă), cu fiecare stagiu dedicat unui anumit tip de luptă. Primul îți testa priceperea și dexteritatea în lupta corp la corp, unde aveai acces la opt tipuri de lovituri (un joystick era mană cerească, altfel ți se încurcau puțin degetele pe tastatură). În lipsa mai sus menționatului manual, a trebuit să le descopăr de unul singur testând diverse combinații de taste. Așa se întâmpla în epoca marilor descoperiri . Al doilea stagiu, un pod alunecos, te punea în fața unui schelet în armură (urmat de alți sataniști fantasy), pe care trebuia să îl învingi folosindu-te de clasicul baston. Alt circ, alte scheme. Ultima încercare, și cea mai înaltă formă de artă marțială dacă e să te iei după practicanții ei, era lupta cu sabia (kenjutsu?). Iar după ce îți croiai drum printre cuțitarii fantasy, urma confruntarea finală, epică și viscerală, cu însuși maestrul tău. De-abia atunci te puteai numi un adevărat ninja...

0 OK, 0:1



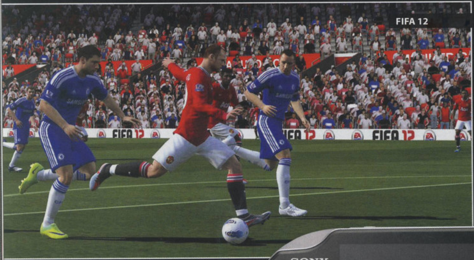
SONY PSVITA

O consolă de toţi banii



Odată la câţiva ani, de multe ori mai mulţi decât mai puţini, o companie îşi ia inima în dinţi şi încearcă marea cu degetul cu un nou produs care îşi propune să schimbe lumea, să reinventeze un domeniu şi, mai mult decât atât, să reinventeze modul în care noi, ca oameni, facem anumite lucruri. Indiferent că ţine de divertisment, de locul de muncă sau de lucruri mult mai banale, puterea creaţiei şi o idee sclipitoare încă mai pot influenţa radical anumite activităţi. Din păcate, trecem printr-o perioadă în care evoluţia tehnologică este atât de rapidă, iar tehnologia în sine a devenit atât de ieftin de implementat, încât acum totul se rezumă la ideea care schimbă totul. Zic din păcate pentru că, deşi e la îndemână să faci lucruri mai rapide, mai performante şi mai impresionante, devine din ce în ce mai greu să faci lucruri utile, originale şi cu priză la public.

SONY, în cazul PS VITA, a concretizat ani de experienţă în domeniul consolelor de gaming, reuşind în acelaşi timp să integreze un hardware suficient de performant încât, zic unii, ar avea puterea de calcul a unui PS3. VITA însă nu se rezumă doar la putere de calcul, oferă mult mai mult decât atât. Vine cu senzori, cu camere, cu modul 3G cu un ecran de calitate pe o parte şi un touchpad extrem de sensibil pe partea opusă. Se pot spune multe despre VITA, dar cu siguranţă nu se poate spune că nu ar fi cel mai original aparat pe care am pus mâna în ultimii 2 ani de zile, de exemplu. Creat în primul rând pentru gaming, înainte de toate, PS VITA este alcătuit dintr-o combinaţie extrem de bine echilibrată de sticlă, plastic şi electronică high end. Ca la aproape orice produs SONY, finisajul este perfecţionat până la ultimul detaliu şi, deşi în multe cazuri poţi da


FIFA 12

4S (140 g) sau Galaxy S II(116g), cu siguranță nu par multe în comparație cu un iPad 2(601 grame), pe care ne-am obișnuit să-l ținem în mână câteva ore fără probleme. Nici în comparație cu fratele mai bătrân diferența nu este semnificativă, consola PSP1000(280 grame) fiind chiar cu un gram mai grea. Un aspect important în sentimentul de confort pe care ți-l oferă un dispozitiv gândit să stai cu el în mână vine din distribuția greutății, iar PS VITA, fiind conceput foarte bine la acest capitol, pare chiar mai ușor. Marginile sunt bombardate cu câteva porturi și alte butoane. Pe rama superioară se află butonul power și cele două aferente ajustării volumului, un port proprietar si locașul pentru cardurile cu jocuri. Colțurile superioare sunt flancate de celelalte două bu-



rateuri când folosești în mare parte plasticul la un produs, PS VITA după nici un standard nu pare un produs ieftin. Partea din față este dominată de un panou de 5 inci, extrem de luminos, construit cu tehnologie OLED, ce afișează într-un incredibil detaliu orice joc, poză sau clip video; cu o rezoluție de 960 x 544, este în același timp capacitiv și principalul mod de a interacționa cu aparatul. Este evident că SONY a știut importanța unui panou de calitate pentru o consolă portabilă de gaming și la acest capitol nu a făcut rabat. Timpul de răspuns foarte bun, unghiurile de vizibilitate ireproșabile și modul în care este integrat în dispozitiv demonstrează clar că PS VITA este un aparat creat în 2012, când butoanele sunt la fel de importante precum interfețele touch, dacă nu cumva au pierdut ceva teren la popularitate. Legat de sensibilitatea ecranului, dacă întâmpinați perioade cu probleme, cel mai bine ar fi să verificați dacă aveți ultimul firmware pe aparat și, eventual, să faceți un update. SONY s-a grăbit cu actualizările și nu a lăsat nici un client nemulțumit. Pe lângă ecran, partea din față mai este dominată de combinația de butoane si thumbstick-uri pe care am ajuns să le îndrăgim de la controller-ul de PS1, PS2, PS3 sau PSP și până în prezent. În stânga avem un D-pad, iar în dreapta, cele 4 butoane care, pentru ceva timp, au fost sigla brandului PlayStation: un triunghi, un pătrat, un cerc și un X. Tot pe laterale, pe lângă două thumbstick-uri, găsiți butonul marcat PS, în partea stângă, și clasicele start și select, în partea dreaptă. Legat de butonul marcat cu logoul PlayStation, în majoritatea cazurilor acesta are funcția de „home" sau întoarcere la meniul anterior/ecranul principal. Pe partea de confort și utilizare extinsă, SONY, deși a optat pentru un set de butoane parcă un pic mai mici decât vedem la controller-ul de PS3, de exemplu, alegerea pare să fi fost una calculată. Sentimentul este că PS VITA e gândit pentru cursă lungă. Zgomotul aferent apăsării butoanelor, care în multe cazuri face parte din experiența de gaming, există, însă reușește să nu deranjeze decât în momentele un pic mai agresive de utilizare. Pe partea de timp de răspuns, vital când vorbim de un dispozitiv gândit atât pentru jocuri tip Mortal Kombat, cât și God Of War, nu există loc de reproș. Atât D-Pad-ul, cât și thumbstick-urile sau butoanele X, triunghi, pătrat și cerc par trainice și eficiente. Legat de thumbstick-uri, deși acum sunt două, față de PSP unde era unul singur, inspirația din controller-ul de PS3 nu s-a reflectat și în înălțimea acestora.

Având în vedere dimensiunile destul de impresionante, 182 x 18,6 x 83,5 mm, e greu să afirmi că VITA-ul are ca punct forte portabilitatea, iar thumbstick-urile care ies un pic în afara carcasei cu siguranță nu ajută. E masiv, indiferent cum vrei să privești problema, și fie ai nevoie de un buzunar exagerat de larg pentru a-l lua cu tine, fie îl bagi într-o geantă sau ghiozdan și asta e. Ca gramaj, 279 grame aferente dispozitivului cu WiFi și 3G, deși ar putea părea multe în comparație cu un iPhone

toane de interacțiune cu jocurile, L1 și R1. Termenul colțuri este impropriu folosit în acest context, având în vedere că VITA-ul este curbat. Versiunea cu 3G în plus are pe partea stângă o mică ușiță, care ascunde slotul de SIM. Partea inferioară a aparatului integrează un port proprietar hibrid pentru transfer de date și încărcare, iar un pic în stânga găsiți un locaș destinat unor noi carduri create de SONY. Deși extrem de similare estetic cu Micro SD-urile, nu au nimic în comun cu acestea la nivel de funcționalitate. Mai ales la capitolul preț, discrepanțele sunt agresive, cardurile create de SONY fiind de 4 ori mai



STRANGER'S WRATH

scumpe decât un micro SD de aceeași capacitate. Lăsând la o parte amalgamul de elemente proprietare, singurul port pe care l-ați mai văzut înainte de PS VITA este mufa de căști de 3,5 mm, poziționată între mufa de încărcare și locașul de card. Partea din spate a aparatului este acoperită cu sute de cerculețe, pătrățele, triunghiuri și X-uri, definind în același timp zona sensibilă la atingere care funcționează ca un touchpad. Integrarea acestei funcții, dacă va fi implementată în jocuri cum se cuvine, are ca scop menajarea măcar parțială e ecranului de atingeri. Pe lângă acest aspect, SONY vrea să câștige înapoi o parte din utilizatorii obișnuiți cu gamingul pe smartphone sau tabletă, această activitate gravitând exclusiv în jurul atingerilor. În ceea ce privește rezistența la zgârieturi sau la amprente, chiar și după câteva minute de interacțiune cu aparatul, inclusiv băgat/scos din buzunar, pus/ridicat de pe masă, veți vedea că SONY aproape că vă obligă să vă achiziționați o carcasă și să aveți aproape în permanență o cârpă la îndemână. Din păcate, la acest capitol se pot reproșa multe, dar cel mai probabil producătorul a fost obligat să aleagă între un aspect estetic deosebit și un design rezistent și a optat pentru prima variantă. Un aspect pe care era să-l trec cu vederea este reprezentat de camerele foto/video. Acestea sunt două și, deși nu sunt remarcabile ca performanță, sunt mult mai mult decât suficiente pentru aspectele de realitate augmentativă ale consolei sau pentru video chat, dacă veți folosi consola la așa ceva.

Legat de interfață, aceasta a rămas aceeași în toate stadiile de dezvoltare și, deși bate a meniu de smartphone cu iconuri mari a căror poziție o poți modifica ușor, este intuitivă, iar acest lucru e cel mai important. Deși probabil că unele voci vor spune că ar fi fost bine să poți naviga prin meniu și din butoane, în acest caz calitatea ecranului este mult prea bună ca să nu-ți vină să dai cu degetul pe el din stânga în dreapta sau de sus în jos. Ai până la 10 pagini de aplicații pe care îți poți dispune jocuri, aplicații sau funcții după bunul-plac. În momentul în care atingeți un icon, înainte să porniți aplicația aferentă acestuia mai sunteți întâmpinați de o fereastră. Deși în 9 din 10 cazuri respectivul ecran are doar un buton mare pentru a porni jocul, SONY a gândit acest ecran pentru a oferi acces la câteva funcții suplimentare adiacente respectivului conținut. La unele jocuri, aici puteți vedea un buton către un trailer sau către un film bazat pe acestea. Pentru a închide o aplicație, în momentul în care apăsați pe butonul PS sunteți întorși în ecranul descris mai devreme, moment după care, dacă trasați o linie diagonală peste respectiva pagină, ați închis-o. Și PS Vita suportă multi tasking, iar la prima impresie o face foarte bine, nu am sesizat întârzieri după ce am intrat în aplicații, iar faptul că un icon aferent fiecărei aplicații deschise stă în partea de sus a meniului principal te ajută să ai o evidență a ceea ce se întâmplă pe aparat. Cu o apăsare a butonului PS poți naviga printre aplicațiile care rulează și, dacă vrei, le poți închide. Cu o atingere prelungită a butonului PS apare pe ecran un meniu din care ajustezi rapid luminozitatea ecranului, schimbi melodia care rulează și modifici parametrii de funcționare ai microfonului sau ai funcției de chat. Pentru a modifica aranjamentul iconurilor sau pentru a șterge aplicații, algoritmul este identic cu cel de la iOS. Țineți apăsat pe orice aplicație și aceasta începe să tremure. Dacă vreți să le ștergeți, apăsați pe simbolul X din colț, iar dacă vreți să le mutați, faceți drag&drop.

Pe lângă jocuri, PS VITA include câteva aplicații de consum conținut multimedia. Dintre acestea, Photos, Music, Videos sunt responsabile de interacțiunea cu tipul de conținut din titlu. Singura excepție e Photos, care, în plus, oferă utilizatorilor posibilitatea de a captura imagini cu ajutorul camerelor integrate. Aplicațiile nu sunt incredibil de estetice, dar nici nu cred că ar trebui să fie; atât timp cât îți filtrează conținutul foto, video și audio pe câteva categorii pentru a te ajuta să găsești ușor ce te interesează, e totul în regulă. În plus, nu puteau lipsi aplicațiile aferente serviciului PSN – Play Station Network. Vă puteți trimite mesaje cu prietenii din rețea, puteți face audio chat sau video chat cu microfon și camerele încorporate și, nu în ultimul rând, puteți vedea cum stați la capitolul trofee. Pentru a ajuta utilizatorii să găsească alți posesori de PS VITA în împrejurimi, „There's an app for that". Intitulată Near, deși în cazul nostru nu a fost extrem de utilă, această aplicație folosind o interfață de tip radar vă arată utilizatori de Vita de pe o rază de maximum 7 kilometri. Nu puteți vedea numele respectivilor sau locația exactă decât dacă aceștia își dau acordul, dar puteți vedea ce s-au jucat, feedback-ul lor despre anumite jocuri și alte câteva informații. În teorie, puteți schimba și obiecte din jocuri sau alte elemente, din păcate însă, nu am putut experimenta în detaliu această funcționalitate. Browserul de



GOOGLE MAPS




Un joc de neratat.



internet, deşi nu este unul dintre cele mai reuşite şi cu siguranţă nu se compară cu experienţa de navigare pe internet de pe iPhone, de exemplu, este decent. Încarcă fără probleme orice pagini, de cele mai multe ori nu trece pe varianta mobilă a unui site, particularitate destul de avantajoasă dacă e să avem în vedere dimensiunea şi calitatea ecranului, însă nu vine cu suport pentru flash sau un suport foarte bun pentru HTML5. Trăgând linie, eficienţa browserului este o problemă de soft şi, deşi ne-am fi dorit să fie mai performant, acest lucru cu siguranţă se va remedia în câteva săptămâni, maximum câteva luni.

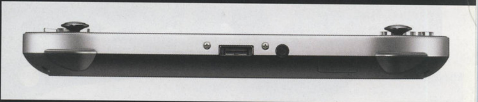
Partea de management de conţinut este vitală la experienţa generală a utilizării unui dispozitiv care, printre alte funcţii, poate reda conţinut multimedia. În cazul PS VITA, SONY a făcut o alegere extremă, care cu siguranţă lasă loc de aprecieri mixte în ceea ce priveşte transferul de conţinut pe şi de pe consolă. După ce instalaţi, pe PC sau Mac, Content Manager Assistant, sunteţi obligaţi să alegeţi 4 directoare de pe hard disk pentru fotografii, filme, muzică şi backup. Atât. După ce aţi definit respectivele locaţii, consola PS VITA, în momentul în care este conectată cu un cablu la computer, vă permite să copiaţi fişiere exclusiv din respectivele locaţii definite anterior. Tot de pe PS Vita declanşaţi operaţiunea de Backup sau Restore a întregului conţinut al consolei. La categoria aprecieri mixte, intră exact această direcţie pentru care a optat SONY. Faptul că interfaţa consolei este extrem de prietenoasă şi intuitivă în multe cazuri este un avantaj; din păcate, faptul că aplicaţia de computer, care ar trebui să eficientizeze transferul de conţinut, nu vă permite decât să alegeţi nişte directoare nu va fi apreciat de foarte mulţi utilizatori. Un avantaj al sistemului ales de SONY vine din aceea că, după ce v-aţi obişnuit cu interfaţa de transfer şi backup de pe PS VITA, informaţiile respective le puteţi folosi atât când conectaţi consola la un PlayStation 3, cât şi când o conectaţi la PC. Un handicap major îl reprezintă formatele suportate. In condiţiile în care iPhone-ul şi iPad-ul nu suportă cine ştie ce formate multimedia, „there's an app for that" şi puteţi rula orice film. La PS VITA, din păcate, nu o să vă vină să credeţi când veţi vedea că nu puteţi rula decât fişiere MP3, MPEG-4, H.264 şi WAVE. În condiţiile în care nici nu aveţi o aplicaţie alternativă, cu PS VITA nu puteţi rula, de exemplu, fişiere DivX, MKV, XviD, AVI, FLAC şi multe altele. Pe partea de imagini în schimb, sunt suportate fotografiile în format JPEG, TIFF, GIF, BMP sau PNG. Având în vedere că tot prin Content Manager Assistant puteţi încărca şi jocuri pe PS VITA, trebuie menţionat aspectul compatibilităţii. Cum s-a întâmplat, de altfel, şi în cazul PS 3 când a venit vorba de jocurile de PS 2, PS VITA, deşi rulează o parte importantă din jocurile de PSP, are câteva lipsuri majore a căror logică nu am găsit-o. Cel mai bun test, până acum, este să căutaţi prin PlayStation Store pe PS VITA anumite titluri şi să vedeţi dacă apar ca rezultate. Dacă le găsiţi înseamnă că şi funcţionează. Dacă folosiţi PS3-ul pentru a descărca conţinut pe care ulterior îl transferaţi pe PS VITA, aveţi grijă să nu vă înşelaţi. PlayStation Store-ul de pe PS3 nu



are filtrul definit mai devreme și vă permite fără probleme să cumpărați, de exemplu, LittleBigPlanet sau Killzone:Liberation, ambele nefiind compatibile cu PS VITA, din păcate. Pe partea pozitivă însă, jocurile de PSP, care merg, arată mult mai bine pe PS VITA, în parte datorită ecranului OLED, în parte datorită faptului că, printr-o apăsare prelungită pe ecran, dintr-un meniu care apare puteți activa bi-linear filtering. Din același meniu puteți emula folosind cel de-al doilea thumbstick, clasicul D-pad sau chiar left analog stick.

Deși ar fi putut să redea mai multe formate multimedia, PS VITA este un PlayStation, iar acesta este cel mai important criteriu de achiziție. Astfel, pe partea de gaming se vede că SONY a învățat din greșelile competiției și a lansat PS VITA cu o serie impresionantă de titluri care ar trebui să încânte orice tip de utilizator. Pe partea de grafică, fără nici un dubiu, nu există alt dispozitiv portabil ale cărui jocuri să arate la fel de bine sau mai bine decât pe ecranul OLED de 5 inci din VITA. Deși aș fi preferat să se încarce mai puțin, fiecare joc pe care l-am jucat arăta senzațional. Indiferent dacă vorbim de WipEout 2048, de Reality Fighters, un joc foarte atractiv pentru fanii AR, sau de cel mai nou Uncharted: Golden Abyss, sentimentul de viteză sau de putere grafică de care este capabilă această consolă este remarcabil. Dacă ar fi să fim cârcotași, poate câteva secvențe cu fața lui Nathan Drake, personajul principal din Uncharted, parcă ar fi putut să aibă texturi de o rezoluție mai bună. Această problemă este însă sesizabilă în extrem de puține cazuri. În principiu, sentimentul este că depinde doar de dezvoltatorii de jocuri să profite de puterea de procesare a noului PlayStation. Pe partea de Remote Play nu s-a schimbat mare lucru de la PSP la PS VITA. Toate titlurile care erau compatibile cu vechea consolă sunt compatibile și cu cea nouă. Partea de shopping, deși nu este extrem de atractivă, prin PlayStation Store-ul de pe VITA cu siguranță este eficientă. Puteți foarte ușor să vedeți ce titluri au apărut, ce jocuri sunt recomandate într-o anumită perioadă, câte și ce titluri sunt exclusive pentru PS VITA sau ce jocuri sunt compatibile atât cu noul VITA, cât și cu vechiul PSP sau PS3. Dacă ar fi să facem o sugestie, de preferat ar fi să fie disponibile mai multe poze sau clipuri in-game din fiecare joc. Faptul că deja au început să apară demo-uri la jocuri este, de asemenea, un aspect care trebuie lăudat, fiind cea mai bună metodă de a-ți face o părere legată de VITA.





Bateria este un alt aspect important când vorbim de o consolă portabilă. Deși nu se compară cu iPad-ul când vine vorba de autonomie, PS VITA vine cu 3 ore de gaming în condiții optime, cu parametrii impliciți de funcționare în ce privește luminozitatea ecranului. Dacă reduceți luminozitatea acestuia la minimum, ideal pe timp de noapte, de exemplu, mai câștigați aproape o oră de autonomie, iar dacă activați modul avion, mai câștigați încă 15-20 de minute. Pe partea de multimedia, cu ecranul închis și PS VITA-ul în buzunar, puteți asculta aproape 9 ore de muzică, iar dacă vreți să vă uitați la un film, vă puteți aștepta ca 5 ore și jumătate până la 6 ore să nu aveți nici un fel de probleme. În altă ordine de idei însă, SONY știe că gamerii pasionați vor mai mult de 3 ore de la noua lor jucărie și, ca urmare, a anunțat deja o baterie suplimentară externă.

Per ansamblu, PS VITA este o consolă modernă cam scumpă, dar care are câteva avantaje față de concurentul său direct, Nintendo 3DS. Calitatea grafică este excepțională, calitatea construcției și a touchscreen-ului cu greu lasă loc de îmbunătățiri, din păcate însă, nu la fel stau lucrurile în cazul bateriei. Cele câteva detalii care țin de software, precum browserul de internet, de exemplu, cu siguranță vor fi rezolvate, însă nu același lucru se poate spune despre limitările de compatibilitate cu formate multimedia. Deși e greu să ne pronunțăm dacă PS VITA va fi un real succes și peste 1 an, vânzările de 1,2 milioane de console după aproximativ o lună de comercializare pe piața internațională definesc o imagine destul de optimistă.

■ **Alexandru Puiu**

Ofertant: Partenerii SONY **Preț:** WiFi – 1149 lei, WiFi+3G – 1449 lei





STEELSERIES SRW-S1

Aşa cum trebuie

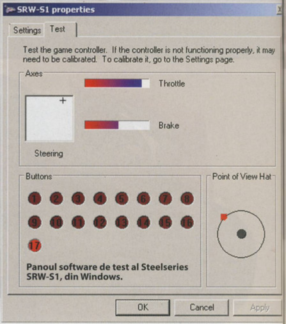
Volanul de luna aceasta este unul un pic mai neobişnuit. Sau nu... De fapt, de cînd cu controlerele astea pentru console de genul Wii Remote, parcă nu mai este cine ştie ce chestie să învîrţi un volan pe care îl ţii în aer. Totuşi, celor cărora li se adresează Steelseries cu al lor SRW-S1, adică pasionaţii de simulatoare auto, obişnuiţi cu volanele clasice cu force feedback, soluţia de faţă ar putea să le pară uşor exotică. Dacă o priviţi cu scepticism, vă spun că şi eu am făcut la fel, înainte de a pune mîna pe ea. După aceea însă, şi după ce am reuşit să deşţelenesc ceea ce un critic mai pretenţios decît mine ar numi „filosofia produsului", bănuielile mele că am avea de-a face cu încă un gadget plin de pretenţii au fost spulberate la nivel de atomi.

Înaltă rezoluţie

Steelseries SRW-S1 este un volan care se ţine în mîini, fără sprijin. Cum ar veni, nu există nici un ax de care să fie ataşat, într-un ansamblu montabil pe o masă sau un birou. Cu toate acestea, SRW-S1 nu este wireless, cum ne-am fi aşteptat, ci se leagă la computer prin intermediul unui cablu USB. În momentul în care l-am conectat la PC folosind cablul cu pricina, m-am aşteptat să fie nevoie de drivere de la producător pentru ca sistemul să-l recunoască şi utilizeze corect. Spre surprinderea mea, Steelseries SRW-S1 a fost detectat imediat, cu toate ale sale, fiind asimilat de sistem ca un game controller generic pentru portul USB, ce nu are nevoie de drivere speciale. Am verificat faptul că SRW-S1 are toate funcţionalităţile intacte, deschizînd panoul software al controlerelor de jocuri din Windows, unde am obţinut un feedback vizual impecabil pentru toate suprafeţele de comandă ale acestui volan, inclusiv pentru rotaţia stînga-dreapta – pentru care SRW-S1 este dotat cu un accelerometru.

De altfel, am mers mai departe şi am folosit aplicaţia DXTweak2, pentru a vedea cum stă acest volan cu axele sale de rotaţie. Cu această ocazie am descoperit nu doar că output-ul accelerometrului inclus este unul foarte prompt şi liniar, fără vîrfuri bruşte ale valorilor, dar şi că rezoluţia datelor oferite de acesta este una foarte mare, de 3600 de valori în care este împărţită rotaţia de la complet stînga la complet dreapta. Asta aduce Steelseries SRW-S1 în liga celor mai recente şi evoluate controlere de tip volan, precum acelea dotate cu senzor magnetic pentru detecţia rotaţiei. Produsele clasice, cu potenţiometru analogic, din aceeaşi zonă de preţ cu SRW-S1, oferă numai 1024 de valori în care este împărţită rotaţia completă a volanului.

Dar lucrurile nu se opresc aici. Pentru acceleraţie şi frînă, SRW-S1 este dotat cu două padele în spatele volanului, aflate sub cele două padele destinate schimbării vitezelor. Padelele pentru acceleraţie şi frînă au acţiune



Panoul software de test al Steelseries SRW-S1, din Windows.

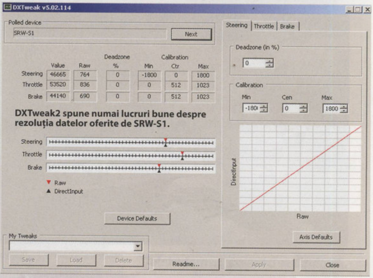


În Simraceway, SRW-S1 este recunoscut imediat, cu toate funcţiile sale.

proporţională, adică, cu cît le apeşi mai mult, cu atît valoarea pe care o transmit jocului este mai mare. Guess what?! Plaja de valori transmise de padelele de acceleraţie şi frînă de pe SRW-S1 este 0 - 1023, ceea ce înseamnă un număr de 1024 de valori, de patru ori mai mare decît cele 256 de valori oferite de pedalele volanelor obişnuite, cu preţuri sub 1000 lei.

Padele vs. pedale

Poate că entuziasmul meu relativ la aceste numere vi se pare deplasat. Dar, credeţi-mă, am motive foarte serioase să evidenţiez aceşti parametri ai SRW-S1, pentru că ei au un impact pozitiv deosebit asupra experienţei de utilizare a volanului celor de la Steelseries. Practic, cu cît mai mare este numărul de valori transmise de volan la rotaţie sau la apăsarea unei pedale, cu atît mai mare este precizia comenzilor pe care le transmiţi maşinii din joc. Iar asta se simte imediat la folosirea unui SRW-S1 într-un simulator auto. Este perceptibil felul în care maşina te ascultă mai bine, exactitatea manevrelor tale este mai mare, este mai uşor să ţinteşti şi să atingi apexul unui viraj sau vibratorii de la intrarea şi ieşirea din curbă. Controlul este mai fluid, mai natural. Iar padelele de acceleraţie şi frînă sînt fenomenale – Steelseries au reuşit să facă în aşa fel încît cursa acestor padele să fie aproape la fel de mare precum cea a unor pedale obişnuite de acceleraţie şi frînă, iar asta fără a-ţi obosi sau stresa degetele cu care le acţionezi; este uimitor. Iar la o cursă comparabilă cu cea a unor pedale, padelele de pe SRW-S1 oferă o rezoluţie a datelor de patru ori mai mare, ceea ce m-a făcut să am un control mai bun cu aceste padele acţionate cu mîna decît cu pedalele apăsate cu piciorul!



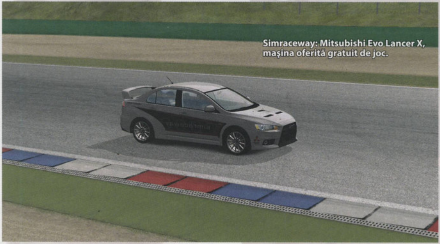
DXTweak2 spune numai lucruri bune despre rezoluţia datelor oferite de SRW-S1.

Vă rog să mă credeţi, am mai încercat să folosesc acceleraţia şi frîna pe padelele din spatele volanului, cu Thrustmaster RGT Forcefeedback Clutch, şi mi-a fost greu – am simţit că am nevoie de mult timp pentru a mă obişnui cu o asemenea soluţie. Mă aşteptam ca şi cu SRW-S1 să am aceeaşi problemă. Ei bine, padelele de pe volanul Steelseries sînt atît de bine concepute, ergonomia lor este atît de fenomenală, iar rezoluţia datelor oferite de ele atît de mare, încît la prima tură pe care am dat-o utilizînd un SRW-S1 nu am avut nici o problemă de adaptare, am accelerat şi frînat natural, fără nici o dificultate, ca şi cum padelele cu pricina făceau parte din mine. Repet, rezoluţia foarte mare a datelor transmise de padelele de acceleraţie şi frînă este esenţială – nu am mai avut niciodată pînă acum senzaţia unui control atît de direct şi de fin asupra acceleraţiei şi frînei. Iar în ce priveşte direcţia, satisfacţiile au fost similare: rezoluţia crescută a acesteia m-a adus ca experienţă de cursă în aceeaşi clasă cu un Thrustmaster T500 RS, adică cu mult peste zona de preţ a unui SRW-S1.





Simraceway: linia de start la Brno.


Simraceway: Mitsubishi Evo Lancer X, mașina oferită gratuit de joc.

„Evoluția se bazează pe materiale"

Pentru calitatea proiectării și construcției volanului SRW-S1 nu am decît cuvinte de laudă. Forma acestuia este perfectă, impecabilă pentru controlarea unui monopost. Cînd îl ții în mîini, senzația este firească, naturală, proporțiile elementelor constructive sînt exact cele potrivite, atît pentru abordarea virajelor, cît și pentru accesul la padelele schimbătoare de viteze sau destinate accelerației și frînei. De asemenea, butoanele sînt dispuse exact în locurile potrivite pentru a fi acționate cu degetele mari, cele mai importante fiind ușor de apăsat chiar și în pozițiile extreme ale volanului, fără a pierde contactul cu schimbătoarele de viteză, accelerația și frîna.

Dacă geometria produsului am stabilit că este bine gîndită, să trecem la materiale. Cauciucul de pe „mînere" este de calitate foarte bună, nu este lipicios, dar nici alunecos. Are finețea materialelor care îți lasă senzația că nu îți stimulează transpirația. De altfel, exact de aceeași natură este și suprafața de plastic a volanului, inclusiv cea a padelelor – pare catifelată, nu este lucioasă, și prin asta previne transpirația și murdărirea prin depunerea vizibilă de grăsime. Mai mult decît atît, padelele sînt prevăzute cu rizuri fine pe partea de contact cu degetele, ceea ce, paradoxal, reduce aderența dintre piele și plastic, dar fără a afecta controlul asupra padelei. Este o combinație reușită între geometria padelelor, tăria arcurilor pe care acestea le împing, rizuri și tipul suprafeței de plastic, care face să poți controla impecabil accelerația și frîna, indiferent de poziția volanului. Sincer, înclin să cred că Steelseries au un departament de proiectare care știe ce face mai bine decît alții din industrie. La capitolul ergonomie și materiale, SRW-S1 este un exemplu de urmat pentru toate firmele care produc volane destinate jocurilor.

Butonați, cititorii mei!

În ce privește butoanele, SRW-S1 este un vis devenit realitate. Acestea sînt în număr de 15, la care se adaugă un hat view și 3 reglaje rotative pentru funcții speciale. Butoanele au suprafața concavă (adică ușor adîncită), ceea ce crește atît precizia în poziționarea degetelor pe buton, cît și confortul în utilizare. Totodată, fiecare buton are inscripționată lizibil alături comanda din joc căreia îi este atribuit în starea default a volanului, adică aceea în care volanul este folosit în jocul Simraceway, în configurația specifică respectivului simulator. Aici trebuie să vă explic faptul că SRW-S1 este realizat în colaborare cu colectivul Simraceway, responsabil pentru producerea unui titlu de simulare auto online, aflat în plină dezvoltare. Totodată, Simraceway deține și o școală de pilotaj destinată celor care doresc să intre în lumea curselor auto reale.

Așa se face că butoanele de pe SRW-S1 sînt inscripționate pentru configurația de joc din Simraceway. Din fericire, această configurație este una valabilă universal (cu atît mai mult cu cît motorul de simulare folosit de Simraceway este gMotor 2, cel mai răspîndit în industrie, folosit de titluri ca rFactor, GT Legends, GTR 2, întreaga serie Race, Game Stock Car ș.a.m.d.). Literalmente, tot ceea ce este necesar în cursă devine accesibil imediat, prin apăsarea butoanelor precum: Pit In Request, Pit Speed Limiter, Launch Control, HUD, Horn, Boost, Camera, Look Left, Look Right, Lights, Look Back, Front Brake Balance, Rear Brake Balance, Back, Select.

Mi-a plăcut faptul că am putut atribui butoane navigării în meniul de Pitstop – cel în care dai comenzi echipei de la boxe în ce privește alimentarea cu combustibil, reparațiile și tipul pneurilor. În meniul de Pitstop trebuie să te miști foarte repede, chiar înainte de a ajunge la boxă, astfel încît să nu pierzi renumitele „secunde prețioase" dînd comenzile respective. Eu am atribuit butonul Back comenzii de deschidere a meniului de Pitstop, direcțiile sus-jos de pe hat view deplasării prin meniu și direcțiile stînga-dreapta creșterii sau scăderii valorii parametrului selectat. Pentru selecție am atribuit butonul de Select, evident. Practic, astfel am reușit să mă mișc mult mai repede și mai intuitiv prin meniul de Pitstop, decît o făceam de la tastatură. Atenție, totuși – direcțiile hat view-ului trebuie apăsate foarte scurt, deoarece dau comenzi rapide și se poate să sari prea mult prin meniu.

Selecția naturală

Alături de butoane și hat view, SRW-S1 mai este dotat și cu trei selectoare rotative. Cel aflat în stînga este

dedicat reglajului unghiului maxim de rotație al volanului – începînd de la 180° pînă la 360°, în 12 intervale distincte. Acesta este un reglaj valabil pentru orice joc și este foarte util dacă ți se pare dificil să rotești în aer volanul la unghiuri mari. Eu am ales o valoare de 210°, care s-a dovedit perfectă pentru a avea atît precizie în pilotarea monoposturilor, cît și acces lejer la padelele schimbătoare de viteze, de accelerație și de frînă.

Selectoarele rotative dispuse central și în dreapta sînt utilizabile, momentan, numai în jocul Simraceway. În titlul respectiv, selectorul central, cu 12 poziții, permite alegerea unuia dintre cei 11 parametri ce controlează comportamentul mașinii, la care se adaugă poziția All, ce îi include pe toți, simultan. Printre parametrii de asistare ce pot fi reglați se află, bineînțeles, și tracțiunea, direcția, frîna, ABS-ul, spin control-ul și ambreiajul. Selectorul din dreapta, cu 4 poziții, permite alegerea nivelului de asistare pe parametrul curent pe care se află poziționat selectorul rotativ central. Nivelurile de asistare sînt: OFF, Low, Mid, High.

Repet, selectoarele central și din dreapta sînt utilizabile numai în Simraceway, momentan. Nu există informații privind o viitoare adaptare a acestora pentru restul titlurilor de simulare auto. Probabil că, pentru jocurile din familia rFactor, este necesară scrierea unui plugin care să permită accesul la respectivele selectoare. Bănuiala mea, la cîte am văzut în lumea modificatorilor din domeniul simulării auto, este că se va găsi un meseriaș care să facă și așa ceva. Ar fi de mare folos un asemenea plugin, pentru că selectoarele de pe SRW-S1 sînt foarte bune în cursele de anduranță, în special la schimbarea condițiilor meteo. Pentru controlul tracțiunii și ABS, astfel de reglaje sînt o necesitate, iar prezența lor pe volan este realistă.

La capitolul dotărilor excelente, dar, momentan, exclusive pentru Simraceway, SRW-S1 mai oferă și un șir de 15 LED-uri, pentru vizualizarea numărului de rotații ale motorului (nivelul RPM). Împărțite în trei zone de culoare, de la minim spre maxim fiind roșii, verzi și albastre, aceste LED-uri sînt un excelent feedback vizual care ajută la schimbarea corectă a vitezelor – de altfel, le regăsim pe multe dintre volanele mașinilor de curse reale.

Adaptarea

Eu sînt un utilizator convins și hotărît de volane cu force feedback, din acelea pe care le prinzi de masă/birou. Deci, eu nu aș folosi un SRW-S1. Dacă nu simt mașina în volan prin intermediul forțelor de feedback, nu o pot duce în limită. Punct. Pe de altă parte, sînt mulți jucători de simulatoare auto care folosesc volane cu resort, nu cu motor și force feedback. Ba chiar, unii se descurcă mult mai bine așa, scot timpi mai buni cu volanele fără force feedback. Deci, pînă la urmă, e doar o chestiune de preferință și stil personal.

Apoi, nu trebuie uitat că un SRW-S1 poate fi folosit fără nici un fel de pregătiri anterioare, în orice fel de spațiu – chiar și la serviciu. Te ajută să nu depinzi de o masă, de un anume fel de scaun, de locul pentru pedale, pentru că merge oriunde și oricum. Iar dacă ești în deplasare și ai un laptop la îndemînă, SRW-S1 este cea mai bună soluție, fiind mic și foarte ușor (577 grame).

Experiența mea cu SRW-S1 a fost una uimitor de bună, volanul acesta mi s-a așezat în mînă foarte natu-



Simraceway: circuitul Paradise Bay.

ral, iar procesul de învățare cu stilul specific de control pe care îl oferă a fost unul surprinzător de ușor.

De aceea, nu aș pune deoparte acest produs, ci m-aș gîndi dacă acesta poate fi adaptat necesităților celor ca mine, care nu pot fără force feedback. De fapt, la asta s-au gîndit și cei care l-au proiectat, motiv pentru care au prevăzut la spatele volanului SRW-S1 un orificiu cu filet metalic pentru șurub M4, aflat în centrul de greutate al unui triunghi echilateral, alcătuit din adîncituri circulare, ce pot fi folosite la fixarea unui mic adaptor. Care adaptor, firește, poate fi utilizat pentru montarea SRW-S1 pe orice alt volan, din cele cu force feedback.

Mă rog, astfel de adaptoare încă nu există, dar un italian și-a făcut deja unul, foarte simplu, în așa fel încît a montat un SRW-S1 pe un volan Logitech G25. Căutați pe Youtube clipul „Simraceway – Steelseries SRW-S1 on Logitech G25", este relevant. Tot acolo veți găsi și un link către poze cu adaptorul făcut de omul cu pricina. Părerea mea este că Steelseries ar intra într-o afacere foarte bună dacă ar începe să facă adaptoare pentru SRW-S1, în așa fel încît acesta să poată fi montat pe seria G de la Logitech, pe T500 RS de la Thrustmaster sau pe noua serie CSR de la Fanatec. Mai ales acestea două din urmă se pretează foarte ușor la o astfel de adaptare, pentru că sînt din proiectare prevăzute cu sisteme de schimbare rapidă a volanului.

Pînă se vor apuca alții să facă asemenea adaptoare însă, eu zic că nu este greu să vă faceți chiar voi așa ceva – orice atelier de lăcătușerie este potrivit pentru o asemenea operațiune. În ce privește T500 RS-ul celor de la Thrustmaster, chiar vă recomand să vă luați un SRW-S1 și să faceți un adaptor pentru el, pentru că SRW-S1 este, în opinia mea, superior volanului de monopost pe care îl vînd Thrustmaster, adică Ferrari F1 Wheel Add-on. La toate capitolele – materiale, ergonomie, finisaj, suprafețe de control – SRW-S1 este mai bun decît imitația de volan de Formula 1 de la Thrustmaster. SRW-S1 are o mulțime de butoane funcționale și bine gîndite pentru gameplayul specific simulatoarelor auto, în timp ce Ferrari F1 Wheel Add-on are doar cîteva, alături de imitații ale selectoarelor rotative de pe un Ferrari, nefuncționale, adică abțibilduri, butaforie. Să nu omitem nici indicatorul de turație cu LED-uri, de pe SRW-S1, care lipsește cu desăvîrșire pe volanul Ferrari F1 de la Thrustmaster, unde este înlocuit de, ați ghicit, abțibilduri... Și nu trebuie uitat nici prețul unui SRW-S1, cu 100 de lei mai mic decît al unui Ferrari F1 Wheel Add-on! Singurul aspect la care Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Add-on rămîne imbatabil este cel al padelelor schimbătoare de viteze, care sînt situate pe aceeași pîrghie – ceea ce înseamnă că poți schimba vitezele cu o singură mînă, la poziții extreme ale volanului.

O singură nemulțumire am: aceea că SRW-S1 nu funcționează decît pe PC, nu și pe console. Mi s-ar fi părut ideal pe post de controler al unui simulator auto de consolă. De asemenea, aș aprecia o versiune wireless a acestui volan, ar ușura modările și adaptările la alte volane preexistente.

În opinia mea, Steelseries SRW-S1 este un exemplu de produs realizat „așa cum trebuie". Materialele din care este făcut sînt de înaltă clasă, ergonomia extraordinară, padelele perfecte pentru accelerație/frînă și schimbarea vitezelor, butoanele și amplasarea lor sînt impecabile. Rezoluția la care transmite datele este foarte înaltă, de patru ori mai mare decît a celorlalte volane din aceeași zonă de preț. Pe scurt, fie că vreți să-l folosiți ca atare sau să-l montați pe baza altui volan prin intermediul unui adaptor, SRW-S1 este cea mai bună soluție, la cel mai bun preț, pentru cei care vor să piloteze un monopost într-un simulator auto.

■ **Marius Ghinea**

Distribuitor Steelseries: Top Quality Computers, Tel: 021.223.11.63
Ofertant Steelseries SRW-S1: www.pcgarage.ro **Preț:** 552,06 lei



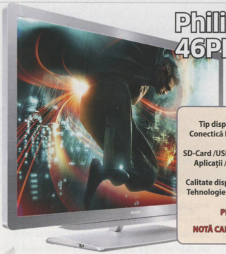
TELEVIZOARE PENTRU 2012

Într-o perioadă în care tehnologia evoluează cu o viteză ameţitoare, TV-urile se află în vârful valului de schimbări. Să vedem care sunt cele mai deştepte.

Chiar şi într-o perioadă de criză, TV-urile au fost unele dintre cele mai populare dispozitive achiziţionate de populaţie. Mai inteligente, cu acces la internet, aplicaţii sau pur şi simplu cu un player de conţinut multimedia integrat, acestea nu mai sunt ce au fost acum 4 sau 5 ani. Diagonalele mari nu mai sunt un moft. Cu o creştere considerabilă a volumului de achiziţii cu diagonală între 42 şi 50 de ţoli, este corect să afirmăm că românii s-au obişnuit cu ecranele mari. Singura particularitate pe care trebuie să o aveţi în calcul e faptul că recomandabil ar fi să vă uitaţi la televizor de la o distanţă de 2,5 ori mai mare decât diagonala panoului. Revenind însă, pe lângă schimbările evidente în calitatea imaginii datorită noilor tehnologii integrate în panourile folosite de aproape toţi producătorii, puterea de procesare a crescut semnificativ. În practică, acea putere se reflectă în postprocesare şi upscalling. În traducere, pe noile TV-uri, DVD-urile şi filmele de vacanţă arată mult mai bine decât pe televizoarele de acum 2 ani. Şi sunetul s-a îmbunătăţit considerabil la noile modele; din păcate, în fuga după panouri incredibil de subţiri, tind să devină fizic imposibile o calitate şi o claritate mai mari. Pe partea de 3D mai există diferenţe substanţiale de la producător la producător şi tot la acest capitol performanţa este extrem de importantă, deoarece se reflectă în dureri majore de cap sau, în cel mai bun caz, într-o experienţă 3D nu foarte convingătoare. La momentul de faţă, ideală este tehnologia polarizată sau pasivă, identică cu cea folosită în sălile de cinema. Deşi înjumătăţeşte rezoluţia pe verticală, este mai puţin obositoare şi reuşeşte să creeze o experienţă de multe ori mai captivantă, pe lângă faptul că preţul ochelarilor este mult mai mic. Samsung reuşeşte să atingă o performanţă remarcabilă cu tehnologia activă, însă doar în câteva cazuri, în care preţul televizorului este oricum peste media pe care aţi fi dispuşi să o cheltuiţi. Dacă ar fi să atragem atenţia asupra unei griji în minus faţă de acum 3 ani, aceea ar fi rezoluţia – toate TV-urile din test sunt Full HD – 1920 x 1080 şi funcţiile TV Tunerului integrat, toate sunt compatibile cu surse analog, DVB-T, DVB-C, DVB-S. Având în vedere că vorbim de Smart TV-uri care se pot conecta la internet, de cele mai multe ori cu fir, prezenţa unui client DLNA pentru streaming de pe smartphone-uri, tablete sau PC-uri este de asemenea o constantă. Pe partea de consum energetic, fiind un aspect extrem de important, am calculat o medie între consumul în utilizare normală, în mod aşteptare şi în mod ECO, după care am dat o notă pe eficienţa energetică.

■ **Alexandru Puiu**

Philips 46PFI9706k



1

SPECIFICAŢII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/46
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/da
Aplicaţii /Conţinut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 88/ 86/ activi
Eficienţă energetică: 6,6
PREŢ APROXIMATIV: 8600
NOTĂ PERFORMANŢĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE:91,2/ 95

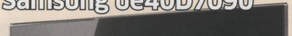
Samsung ue55D8090

SPECIFICAŢII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/55
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/2/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/3/da
Aplicaţii /Conţinut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display/ Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 85/96/ activi
Eficienţă energetică: 5,8
PREŢ APROXIMATIV: 9900
NOTĂ PERFORMANŢĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 91.2/ 94



2

Samsung ue40D7090



3

SPECIFICAŢII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/40
Conectică HDMI /Scart / Component /S-Video /VGA: 4/2/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/3/–
Aplicaţii /Conţinut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 91/ 96/ activi
Eficienţă energetică: 7,6
PREŢ APROXIMATIV: 4890
NOTĂ PERFORMANŢĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 90.2/ 93



4

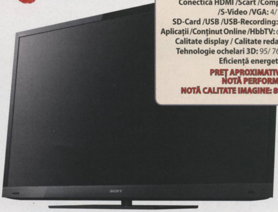
SPECIFICAŢII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/42
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: da/2/–
Aplicaţii /Conţinut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 90/100/ pasivi
Eficienţă energetică: 7,6
PREŢ APROXIMATIV: 4300
NOTĂ PERFORMANŢĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89.8/ 94

Philips 42PFI7606k



SPECIFICAȚII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/40
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/3/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 89/ 81/ activi
Eficiență energetică: 9,2
PREȚ APROXIMATIV: 3600
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89.7/ 93

5 Samsung ue40D6500

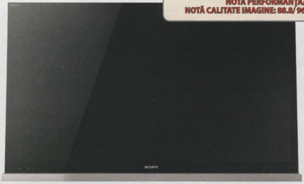


SPECIFICAȚII:
Preț estimat: 4,400
Tip display/diagonală: 3D LCD/46
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/–
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 95/ 76/ activi
Eficiență energetică: 7,4
PREȚ APROXIMATIV: 4400
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 89.0/ 95

6 Sony kDl-46eX725

7 Sony kDl-46hX925

SPECIFICAȚII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/46
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/–/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/–/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 79/ 74/ activi
Eficiență energetică: 6,9
PREȚ APROXIMATIV: 10100
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 88.8/ 96





SPECIFICAȚII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/50
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 81/ 98/ pasivi
Eficiență energetică: 4,7
PREȚ APROXIMATIV: 8100
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 88.5/ 91

8 Philips 50PFl7956

9 Toshiba 42Vl863G

SPECIFICAȚII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/42
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/2/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/da
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/–/da
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 87/ 94/ pasivi
Eficiență energetică: 5,9
PREȚ APROXIMATIV: 2935
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 87.5/ 95



SPECIFICAȚII:
Tip display/diagonală: 3D LCD/42
Conectică HDMI /Scart /Component /S-Video /VGA: 4/1/1/–/1
SD-Card /USB /USB-Recording: –/2/–
Aplicații /Conținut Online /HbbTV: da/da/–
Calitate display / Calitate redare 3D / Tehnologie ochelari 3D: 82/ 90/ pasivi
Eficiență energetică: 7,1
PREȚ APROXIMATIV: 3900
NOTĂ PERFORMANȚĂ/ NOTĂ CALITATE IMAGINE: 86.6/ 96

10 LG 42lW650s



Recenzie film

CHRONICLE

CRONICI



Eu nu mai pot cu ăştia! Cine sunt, domn'e, toţi eroii şi super-eroii ăştia? A înnebunit lumea. Tu-i ştii? Nu, acum serios, iniţial nu am avut nimic cu filmele şi serialele de gen. Am rezistat chiar două sezoane de Hero, am salvat-o pe cheerleader de nu s-a văzut. Apoi au venit pe rând: X-Men, Spider-Man, Batman, Hulk, dar cine nu a mai venit, că dacă deschid o listă de pe net, sunt convins că aş putea umple rubrica numai cu numele lor. Când credeam că au terminat, au inventat alţii, mai negri şi mai puţini eroi, dar cu puteri şi majoritatea proşti. Că cică mai prost e mai uman. Şi iar m-au prins, de data asta cu Mistfits, care trebuie să recunosc că a fost genial (mai ales primele două serii). Cronici face şi el parte din subgenul: mai puţin eroi, mai stupizi, dar cu puteri, cu mica mare diferenţă că e filmat în stilul lui Blair Witch Project, adică autodocumentar luat razna. Aş vrea să spun că-i prost, că m-am săturat de el, dar nu e. Doar personajele din el sunt proaste, dar nu proaste în sensul de slab jucate, nu, proaste prin acţiunile pe care le întreprind. Poate sufăr de un naţionalism imbecil, dar eu sunt de părere că majoritatea tinerilor de la noi, dacă ar avea puterile celor din film, s-ar folosi mult mai bine de ele. Iar de ar alege să fie răi, atunci Doamne fere'! Eh... ce să mai spun?! Efecte frumoase; de văzut la cinema!



■ ncv

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI NEMIRA



LUNA IANUARIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia ianuarie 2012, ce a avut ca premii cinci romane Mântuitorul Dunei, de Frank Herbert, sunt următorii: **Cosmin Mihai** din Târgovişte, **Petrea Vlad** din Blaj, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Babeş David** din Cristian şi **Ţucu Mihail** din Topoloveni.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.



Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe **www.chip.ro/librarie**

Librăria CHIP ONLINE .ro

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brasov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupație ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poștal ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

review

Războiul intergalactic se mută pe Pământ și pune capăt trilogiei.





review

Măcel modern pe Bătrânul Continent.



review

Țăcăneală Inc.

*Cu titlu informativ



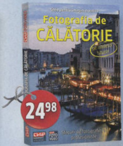
GTR EVOLUTION
Cele mai frumoase GT-uri. Versiuni extreme ale unor unor bolizi World Touring oricum foarte spectaculoşi. Maşini de stradă exclusive de la producători de renume. Toate acestea, precum şi multe altele, le găsiţi în GTR Evolution, inclusiv legendarul Nürburgring Nordschleife, circuitul german cu o lungime de 20,8 km. Raiul pasionaţilor de curse auto…
FULL VERSION!
BUNDLE INCL. RACE 07
* 49 DE MASINI IN 12 CLASE PESTE 500 DE VARIANTE!
* 19 CIRCUITE IN PESTE 40 DE COMBINATII DIFERITE
* ACTIUNE INTENSA CU NOUL MOD ARCADE X-TREME
SIMBIN STUDIOS
RACEROOM ENTERTAINMENT
Playable with:
keyboard
joypad
wheel
WTCC
FIA World Touring Car Championship
DVD EXTRAS
DEMO
Crusader Kings II
Jagged Alliance: Back in Action
Unstoppable Gorg
PATCH
Precursors | Joc full februarie 2012
DRIVERS
NVIDIA GeForce 295.73
ATI Catalyst 12.1
TRAILERS
Assassin's Creed III
Ghost Recon: Future Soldier
Halo 4 - Behind the Scenes
Hitman: Absolution - Behind the Scenes
Sleeping Dogs
VIDEO PLAYER
VLC 2.0
NOTICE: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement ("SSA"). You must activate this product via the Internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see http://www.steampowered.com/agreement to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy.
LEVEL
MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS
Operating Systems Windows XP, Windows Vista, Windows 7
Processor 1.7 GHz Intel Pentium 4 or 100% compatible
Memory 512 MB RAM
Hard Drive 2.5 GB free space
3D Accelerator DirectX 9 graphics card with 128MB memory
Sound Card DirectX 9 compatible
Input Keyboard and Mouse
DirectX Version 9
RECOMMENDED SYSTEM REQUIREMENTS
Operating Systems Windows XP, Windows Vista, Windows 7
Processor 3 GHz Intel Pentium IV or 100% compatible
Memory 2 GB RAM
Hard Drive 2.5 GB free space
3D Accelerator DirectX 9 graphics card with 512 MB memory
Sound Card DirectX 9 compatible
Input DirectX 9 compatible force feedback steering wheel
DirectX Version 9
GTR Evolution © SIMBIN STUDIOS AB. Developed by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published by RACEROOM ENTERTANMENT AG.
LEVEL DVD
GTR EVOLUTION
03.2012
LEVEL
JOC FULL
GTR™
EVOLUTION
3
www.pegi.info
SIMBIN CLASSICS
SIMBIN STUDIOS

Cele mai recente apariții din COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniu: peisaj, macro, wildlife.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



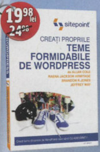
CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librării.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

În ediția lunii martie veți putea citi:

Google: mașina de făcut bani
Cum se transformă gigantul căutărilor

Autonomie pentru mobilitate
Tehnologiile care vor marca acumulatorii viitorului

Test: Dincolo de frumusețe
Cât de bune sunt ULTRABOOK-urile

Windows 8 Consumer Preview:
întâlnirea oficială cu utilizatorii
Ce aduce nou, ce ne place și ce nu ne place

Penetration Testing cu Android:
Un smartphone devine o armă de temut



DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE

Tehnici de Web Design

află ce e nou, cât e nou

intră în lumea smartphone

abonamentul Panteră 9 + My Smartphone 5



Orange Vancouver
29 €

Motorola Defy Mini
69 €

HTC Wildfire S
89 €

- Buy-Back
- transfer de conţinut
- asistenţă dedicată

inspiraţia se schimbă cu Orange

www.orange.ro/smartphones

TVA inclus; oferta este valabilă până la 30 aprilie 2012, pentru clienţii noi şi existenţi, la contract pe 2 ani

today changes with orange™